1992年8月1日発行(隔月1回1日発行)第7巻 第4号 通巻48号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
1992 AUG.
NG
8
エヌジー
ナムコット
ニューラインナップ
●スプラッターハウス
PART2
●ファミスタ2
超感覚ビデオ・エレメカシューティング
バブルトラブル

CONTENTS

1992 AUG.
No.48

NG
1992 AUG.
No.48

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 横岡 匠

超感覚ビデオ・エレメカシューティング

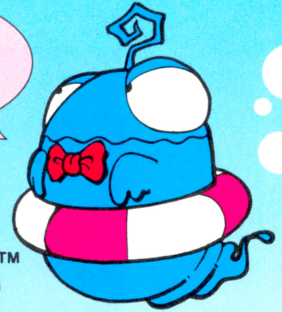
BUBBLE TROUBLE™

ここまでおいで
べロべロべ〜

▲ウインピー

ゴーリーゴースト2

バブルトラブル

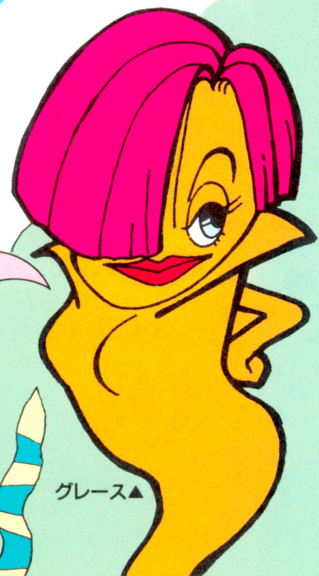
海底に住みついた いたずらゴーストたちを 退治せよ!

スマイリー▲

今回ボクらは
ボーナスキャラとして
活躍するよ

『ゴーリーゴースト』の第2作目『バブルトラブル』がついにやってきた! ゴーリーでおなじみのあの4匹のゴーストたちが今度は南の海の底で大あばれ。さらにキャラクターも増えてボリュームたっぷりのゲームになったぞ。シーンも全部で5つになって、いろんなボスが待ちかまえている。いざ向かえ、南の海へ!

シーンが5つになったのだ

とっても気軽に
できるゲームだから
女の子にもピッタリよん♥

▲ガルプ

グレース▲

遊び方

遊び方はとっても簡単。コインを入れて、スタートボタンを押し、『ゴーリーゴースト』と同じ銃を使ってゴーストたちをパ・ン・パ・ンとやっつけていけばいいのだ。『ゴーリーゴースト』をやり込んだ人ならもうお手のもの。
でも初めての人だって充分楽しめるゲームだよ。
ではゲームのコツを紹介しよう。

HOW TO PLAY

キミは1Pプレイ？それとも2Pプレイ？

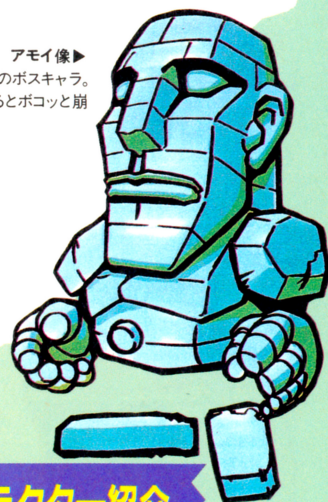
このゲームは2P同時プレイがおススメ。ゲームが初めての彼女とペアを組んでも、ベテランのキミがリードしてあげれば、エンディングだって夢じゃない。

〈1Pプレイ〉
1Pプレイは1人で戦うストレートな世界。規定の得点をめざしてがんばるのだ。

〈2Pプレイ〉
2Pプレイは2人の競争、それでいて2人が協力するって部分もとても大きい。何しろ2人の得点合計が規定の得点に達さなくてはシーンクリアできないからね。このあたりが2Pプレイのおもしろさ。コンビネーションが決め手なのだ。

▼ZIPとZAP、キミはどっちが好き？

各シーンのクリア条件をチェック！

シーン1から4までの始まりには、ボーナスキャラクターの紹介とその得点、そして次のシーンへ進む規定の得点が表示されるよ。これはしっかりチェックしておこう。

◀これは2面のクリア条件だ 63点とれば2面はクリアになるよ

アモイ像▶
シーン2のボスキャラ。撃たれるとボコッと崩れるぞ

●ボーナスキャラクター

各シーンのボーナスキャラはこれ！
〈シーン1〉ウインピー…………2点
〈シーン2〉グレース…………3点
〈シーン3〉スマイリー…………4点
〈シーン4〉ガルプ…………5点
〈シーン5〉以上の4匹全員がいるよ

ボス・キャラクター紹介

前号でご紹介できなかった、2つのボスキャラはこれだよ

水おばけ▶
シーン5のボスキャラ。最後のボスは実は海の霊

▲このアモイが出てくると筐体全体にドシンドシンという音が響き渡るのだ

タイムボーナスも狙っちゃおう！

このゲームはタイマー制になっているんだ。シーン1から4までの制限時間は50秒。シーン5は30秒となっている。この間に出現するゴーストたちを退治し、規定得点をあげるとシーンクリアとなるんだ。できるだけたくさんの敵をやっつけよう。

●タイマー制

〈のんびりしてると……〉

なかなか当たらずに手間どっちゃうと、ボスキャラを倒しきらないうちに時間切れ。こうなるとちょっとつらいね。

〈素速く撃つと……〉

鋭くパンパン命中すれば、ボスキャラを倒しシーンクリアしてもなお時間が余っちゃうはず。これはなんとタイムボーナスとして得点に加算されるからうれしいね。1秒が1点。まさに時は点なりだ！（タイムボーナスが何点ついたかは幕間で表示されるのでお見逃しなく）

連射のコツを覚えよう！

このゲーム、引き金（トリガー）を引き4秒間は連射ができるよ。コツは3秒くらいで引き金を握り直すこと。あとは狙いをピシッと決めよう。

ゲームの流れがわかったら、あとは実戦あるのみだ。さあ、ゲームセンターへレッツゴー！

▲1 あらゆるところから出現するゴーストたち

▲2 素速くゴーストたちを退治していけばシーンのラストでボスが登場するよ

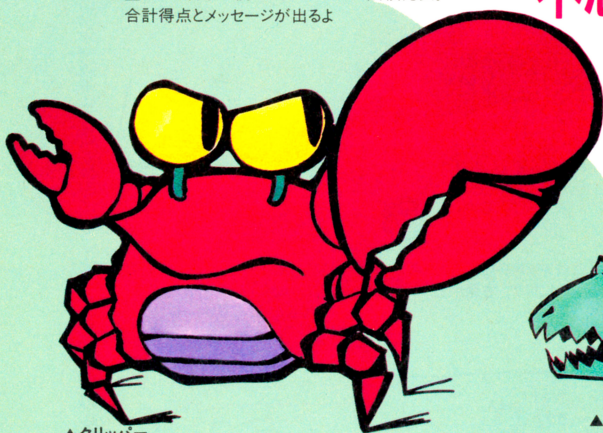
▲3 シーン終了の後にはZIPとZAPの成績発表。合計得点とメッセージが出るよ

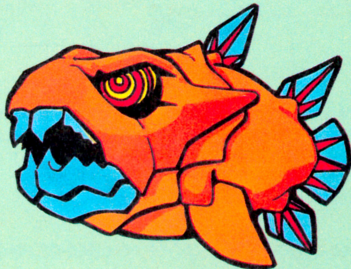
▲Mr. JOW
けっこうなスピードで徘徊している。撃たれると一瞬骨になり、アゴがパクパクしながら消えていくよ

ビデオとジオラマで合成された不思議な世界をのぞいてみない？

ザコ・キャラクター紹介

その他いっぱいのザコキャラたち
海のゴーストがいっぱいだ

▲タツ
ボヨヨ〜ンとジャンプしながら出てくるぞ。撃たれると骨になって崩れて消えるのだ

▲クリッパー
撃たれると画面の外にはじき飛ばされる固いヤツ

▲深海魚A
ウツボ型深海魚

深海魚B▶
シーラカンス型深海魚。撃たれるとものすごい形相となり消えていくのだ

▲ツナ
撃たれるとツナの缶詰になり消えていく。
いつも仲間と群れをなす

NG特別仕様
ポケットデータBOOK

"日本一の野球ゲーム" 今年も開幕!

SUPER ワールドスタジアム'92™

'92年度版、今年の目玉は12球団と選手が、すべて実名で登場。その上、かねてから議論されていたDH制を導入、プラス代走が可能になったことだ。NGではその選手データをドーンと掲載しちゃおう。下の作り方を読んでちょちょっと手を加えると、ポケットデータBOOKに早変りだよ。これを持ってゲームセンターへGO!

ほらこの通り、球団旗もズラリ!

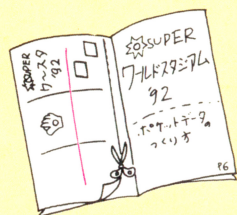
実名登場

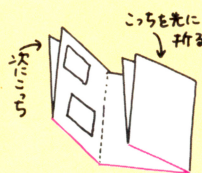
もちろん選手も全員が実名。リアリティあふれる仕上がりだ

DHによって打撃戦が白熱。うまく作戦をたてよう

選手の個性をみきわめて、より戦略的な野球を楽しもう

DH・代表

ワースタ'92ポケットデータBOOKの作り方

❶まずはNG本体から、リストがのっているページを切り離す

❷画面写真がある面が表になるように、2つ折りにする

❸今度は、これを3等分に折るんだけど右側を先に折る。左側が上に重なるようにね

❹折り目がついたところで、②の状態に戻し、裏にひっくり返してホチキスでとめる

※ホチキスが、A・Bの位置に届かない時は、右側をやんわりと丸めてホチキスのアーチに合わせよう

❺ホチキスで紙が固定されたら、今度は表にひっくり返す。いよいよ"ハサミ入れ"だから、ここはじっくり読んでほしい。まず図のように赤線のところを慎重に切る

❻赤線が切れたら次は図のように青線の部分にハサミを入れ、上の1枚だけを切りおとす。くれぐれも2枚重ねて切らないように

❼そして下の1枚が上にくるように折れば、ほ〜ら、ポケットデータBOOKのできあがり!!

※前半1〜4ページはDH制なし、後半5〜8ページはDH制ありのデータ。DH制はセ・パともに適用するヨ

TN	日本ハムファイターズ					福岡ダイエーホークス					千葉ロッテマリーンズ				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	2B	3	白井(一)	.311	4	CF	2	大野	.289	1	CF	3	西村	.275	2
2	SS	6	田中(幸)	.241	13	2B	6	湯上谷	.256	6	SS	23	佐藤(兼)	.236	4
3	RF	10	ウィンターズ	.269	33	RF	3	佐々木	.304	21	RF	8	マックス	.270	10
4	LF	9	マーシャル	.255	30	1B	23	ブーマー	.300	20	LF	4	ディアズ	.237	10
5	1B	7	中島	.219	7	LF	8	岸川	.258	20	2B	5	堀	.284	20
6	3B	38	片岡	.230	5	3B	5	藤本	.266	11	1B	1	愛甲	.271	8
7	C	22	田村	.246	11	SS	0	浜名	.256	2	SS	0	初芝	.254	5
8	CF	2	鈴木	.264	4	C	27	吉永	.189	6	C	59	青柳	.222	1
9	P		———	……	…	P		———	……	…	P		———	……	…
PH	IF	11	大島	.251	10	OF	53	門田	.264	18	OF	31	高沢	.250	4
PH	OF	47	小川(淳)	.154	2	OF	29	山本	.286	5	OF	2	横田	.284	4
PH	IF	36	藤島	.230	2	IF	1	小川	.200	0	OF	49	平井	.314	4
PH	IF	15	五十嵐	.258	1	IF	7	水上	.242	5	IF	6	上川	.267	2
PH	OF	52	田中(実)	.263	0	OF	25	若井	.000	0	IF	9	五十嵐	.240	3
PH	IF	1	広瀬	.197	0	OF	47	広永	.232	8	OF	10	古川	.258	7
P		13	柴田	.150	0		18	村田	.150	0		14	小宮山	.150	0
P		21	西崎	.150	0		14	若田部	.150	0		11	前田	.150	0
P		0	松浦	.150	0		22	タネル	.150	0		27	牛島	.150	0
P		14	酒井	.150	0		31	杉本	.150	0		15	荘	.150	0
P		23	金石	.150	0		32	本原	.150	0		20	白武	.150	0
P		4	武田	.150	0		21	池田	.150	0		46	河本	.150	0

TN	読売ジャイアンツ					横浜大洋ホエールズ					阪神タイガース				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	2B	6	篠塚	.266	3	2B	3	高木	.333	4	2B	6	和田	.298	0
2	SS	0	川相	.251	2	3B	5	清水	.266	10	RF	00	亀山	.095	0
3	1B	8	原(辰)	.268	29	RF	23	レイノルズ	.316	15	LF	42	パチョレック	.310	11
4	RF	10	駒田	.314	19	DH	26	シーツ	.270	25	3B	1	オマリー	.307	21
5	LF	49	モスビー	.300	30	1B	28	長内	.233	5	1B	16	岡田	.240	15
6	DH	7	吉村	.227	10	CF	2	山崎	.272	1	DH	7	真弓	.267	17
7	3B	5	岡崎	.258	9	LF	7	宮里	.291	7	CF	3	八木	.250	22
8	C	39	吉原	.155	1	C	1	谷繁	.237	5	C	35	山田	.128	2
9	CF	44	緒方	.185	5	SS	6	高橋(真)	.228	0	SS	8	久慈	.221	5
PH	OF	2	熊野	.207	0	OF	31	屋鋪	.274	1	OF	55	立花	.277	3
PH	OF	29	西岡	.236	2	IF	9	堀江	.266	2	IF	12	古屋	.311	0
PH	IF	32	大野(雄)	.231	4	OF	4	横谷	.259	0	OF	33	金子	.167	0
PH	OF	52	井上	.043	0	C	39	秋元	.250	1	OF	0	中野	.210	8
PH	IF	37	元木	.230	5	OF	8	鴻野	.300	2	IF	2	高橋	.206	0
PH	IF	24	大森	.167	0	OF	40	大川	.133	0	IF	30	平田	.265	0
P		18	桑田	.240	1		21	野村	.150	0		13	葛西	.143	0
P		17	槙原	.207	0		14	大門	.229	0		25	猪俣	.069	0
P		11	斎藤	.236	0		11	斎藤(隆)	.150	0		18	野田	.101	0
P		21	宮本	.231	0		15	盛田	.333	0		15	湯舟	.043	0
P		47	木田	.230	0		16	欠端	.333	0		34	仲田	.059	0
P		55	ケアリー	.150	0		22	佐々木	.130	0		36	田村	.000	0

実名　ポケット

球団別選手データBOOK

NG48号

球団名ならびに選手名は
㈳日本野球機構の同意を得ています

namco

TN	日本ハムファイターズ					福岡ダイエーホークス					千葉ロッテマリーンズ				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	2B	3	白井(一)	.311	4	CF	2	大野	.289	1	CF	3	西村	.275	2
2	CF	2	鈴木	.264	4	2B	6	湯上谷	.256	6	LF	2	横田	.284	4
3	DH	10	ウィンターズ	.269	33	RF	3	佐々木	.304	21	RF	8	マックス	.270	10
4	LF	9	マーシャル	.255	30	1B	23	ブーマー	.300	20	DH	4	ディアズ	.237	10
5	1B	11	大島	.251	10	DH	53	門田	.264	18	2B	5	堀	.284	20
6	RF	7	中島	.219	7	LF	8	岸川	.258	20	1B	1	愛甲	.271	8
7	3B	38	片岡	.230	5	3B	5	藤本	.266	11	SS	0	初芝	.254	5
8	C	22	田村	.246	11	C	27	吉永	.189	6	C	59	青柳	.222	1
9	SS	6	田中(幸)	.241	13	SS	0	浜名	.256	2	SS	23	佐藤(兼)	.236	4
PH	OF	47	小川(淳)	.154	2	OF	29	山本	.286	5	OF	31	高沢	.250	4
PH	IF	36	藤島	.230	2	IF	1	小川	.200	0	OF	49	平井	.314	4
PH	IF	15	五十嵐	.258	1	IF	7	水上	.242	5	IF	6	上川	.267	2
PH	OF	52	田中(実)	.263	0	OF	25	若井	.000	0	IF	9	五十嵐	.240	3
PH	IF	5	住吉	.175	0	OF	47	広永	.232	8	IF	12	丹波	.244	10
PH	IF	1	広瀬	.197	0	IF	4	森脇	.071	0	OF	10	古川	.258	7
P		13	柴田	.150	0		18	村田	.150	0		14	小宮山	.150	0
P		21	西崎	.150	0		14	若田部	.150	0		11	前田	.150	0
P		0	松浦	.150	0		22	タネル	.150	0		27	牛島	.150	0
P		14	酒井	.150	0		31	杉本	.150	0		15	荘	.150	0
P		23	金石	.150	0		32	本原	.150	0		20	白武	.150	0
P		4	武田	.150	0		21	池田	.150	0		46	河本	.150	0

TN	読売ジャイアンツ					横浜大洋ホエールズ					阪神タイガース				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	CF	44	緒方	.185	5	2B	3	高木	.333	4	2B	6	和田	.298	0
2	SS	0	川相	.251	2	3B	5	清水	.266	10	RF	00	亀山	.095	0
3	2B	6	篠塚	.266	3	RF	23	レイノルズ	.316	15	LF	42	パチョレック	.310	11
4	RF	10	駒田	.314	19	LF	26	シーツ	.270	25	3B	1	オマリー	.307	21
5	1B	8	原(辰)	.268	29	1B	28	長内	.233	5	1B	16	岡田	.240	15
6	LF	49	モスビー	.300	30	CF	2	山崎	.272	1	CF	3	八木	.250	22
7	3B	5	岡崎	.258	9	SS	6	高橋(真)	.228	0	SS	8	久慈	.221	5
8	C	39	吉原	.155	1	C	1	谷繁	.237	5	C	35	山田	.128	2
9	P		――――	......	---	P		――――	......	---	P		――――	......	---
PH	OF	7	吉村	.227	10	OF	31	屋鋪	.274	1	OF	7	真弓	.267	17
PH	OF	2	熊野	.207	0	OF	7	宮里	.291	7	IF	12	古屋	.311	0
PH	OF	29	西岡	.236	2	IF	9	堀江	.266	2	OF	33	金子	.167	0
PH	IF	32	大野(雄)	.231	4	OF	4	横谷	.259	0	OF	0	中野	.210	8
PH	IF	37	元木	.230	5	C	39	秋元	.250	1	IF	2	高橋	.206	0
PH	IF	24	大森	.167	0	OF	8	鴻野	.300	2	IF	30	平田	.265	0
P		18	桑田	.240	1		21	野村	.150	0		13	葛西	.143	0
P		17	槙原	.207	0		14	大門	.229	0		25	猪俣	.069	0
P		11	斎藤	.236	0		11	斎藤(隆)	.150	0		18	野田	.101	0
P		21	宮本	.231	0		15	盛田	.333	0		15	湯舟	.043	0
P		47	木田	.230	0		16	欠端	.333	0		34	仲田	.059	0
P		55	ケアリー	.150	0		22	佐々木	.130	0		36	田村	.000	0

1

TN	広島東洋カープ					中日ドラゴンズ					ヤクルトスワローズ				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	2B	4	正田	.291	8	2B	3	立浪	.290	10	CF	2	飯田	.242	4
2	CF	31	前田	.271	4	SS	1	種田	.272	5	LF	00	城	.242	2
3	SS	7	野村	.324	10	RF	23	川又	.331	5	2B	6	レイ	.299	11
4	LF	43	ブラウン	.260	15	1B	6	落合(博)	.340	37	1B	8	広沢(克)	.278	27
5	1B	6	小早川	.259	7	LF	55	大豊	.283	26	SS	1	池山	.269	32
6	RF	28	西田	.289	7	3B	7	宇野	.238	26	3B	44	ハウエル	.277	20
7	3B	33	江藤	.215	11	CF	0	長嶋	.286	4	RF	26	秦	.292	16
8	C	40	達川	.237	1	C	39	中村	.270	20	C	27	古田	.340	11
9	P		――――	......	---	P		――――	......	---	P		――――	......	---
PH	OF	1	山崎	.301	8	IF	5	仁村	.244	2	OF	9	杉浦	.308	6
PH	OF	30	音	.203	1	OF	16	ライアル	.285	24	IF	5	角富	.235	7
PH	IF	9	銚子	.206	0	OF	8	彦野	.320	3	C	28	八重樫	.273	0
PH	IF	37	緒方	.277	2	OF	9	山口	.211	3	IF	3	長嶋	.221	4
PH	OF	27	原	.254	1	IF	42	清水	.000	0	OF	10	荒井	.222	4
PH	OF	0	高	.200	0	OF	40	南牟礼	.287	6	IF	38	土橋	.234	3
P		18	佐々岡	.132	0		14	今中	.167	0		29	西村	.055	0
P		34	川口	.229	0		33	郭	.082	0		17	川崎	.164	0
P		20	北別府	.041	0		28	アンダーソン	.065	0		15	岡林	.115	0
P		16	長富	.118	0		34	山本	.095	0		13	加藤	.200	0
P		11	紀藤	.000	0		45	森田	.308	2		34	高野	.150	0
P		24	大野	.000	0		29	与田	.000	0		24	内藤	.048	0

2

TN	西武ライオンズ					近鉄バファローズ					オリックスブルーウェーブ				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	2B	5	辻	.271	8	2B	4	大石	.268	6	SS	6	田口	.246	5
2	RF	24	平野	.281	3	CF	9	新井	.309	3	2B	1	福良	.273	2
3	1B	3	清原	.270	23	LF	16	ブライアント	.238	22	3B	8	松永	.314	13
4	CF	1	秋山	.297	35	DH	35	リード	.275	10	1B	00	マルチネス	.267	20
5	DH	39	デストラーデ	.268	39	3B	6	金村	.270	16	DH	3	石嶺	.269	21
6	3B	7	石毛	.269	13	1B	3	石井	.290	21	LF	44	高橋(智)	.245	23
7	LF	25	安部	.190	3	RF	2	鈴木	.269	18	RF	10	藤井	.222	21
8	C	27	伊東	.212	8	C	57	古久保	.226	3	C	27	中嶋	.253	12
9	SS	6	田辺	.267	11	SS	0	吉田	.255	4	CF	9	本西	.264	4
PH	OF	20	森	.303	7	OF	5	村上	.262	13	OF	45	佐藤(和)	.231	2
PH	C	22	大宮	.095	0	OF	27	中根	.291	6	IF	2	山越	.200	1
PH	IF	9	奈良原	.228	0	OF	36	後関	.250	0	IF	40	福原	.000	0
PH	IF	8	鈴木(健)	.286	1	OF	60	中谷	.341	1	OF	36	山森	.154	0
PH	OF	2	吉竹	.256	2	IF	32	水口	.246	0	C	38	高田	.000	0
PH	OF	10	羽生田	.274	0	IF	12	真喜志	.000	0	IF	4	松山	.245	2
P		47	工藤	.150	0		11	野茂	.150	0		28	星野	.150	0
P		18	郭	.150	0		26	小野	.150	0		42	シュルジー	.150	0
P		21	渡辺(智)	.150	0		41	入来	.150	0		12	山沖	.150	0
P		41	渡辺(久)	.150	0		24	高村	.150	0		17	長谷川	.150	0
P		17	新谷	.150	0		14	阿波野	.150	0		18	酒井	.150	0
P		26	鹿取	.150	0		19	赤堀	.150	0		11	佐藤(義)	.150	0

7

よしよし、この部分だけを切り離せたら、ま
ずは成功だ。あとはこのデータをポケットに
入れてゲームセンターへ向うだけ。
スカッとかっ飛ばせよ〜、Play Ball!!

TN	西武ライオンズ					近鉄バファローズ					オリックスブルーウェーブ				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	2B	5	辻	.271	8	2B	4	大石	.268	6	SS	6	田口	.246	5
2	RF	24	平野	.281	3	CF	9	新井	.309	3	2B	1	福良	.273	2
3	1B	3	清原	.270	23	LF	16	ブライアント	.238	22	3B	8	松永	.314	13
4	CF	1	秋山	.297	35	RF	35	リード	.275	10	1B	00	マルチネス	.267	20
5	LF	39	デストラーデ	.268	39	3B	6	金村	.270	16	LF	3	石嶺	.269	21
6	3B	7	石毛	.269	13	1B	3	石井	.290	21	RF	10	藤井	.222	21
7	C	27	伊東	.212	8	SS	0	吉田	.255	4	CF	9	本西	.264	4
8	SS	6	田辺	.267	11	C	57	古久保	.226	3	C	27	中嶋	.253	12
9	P		――――	......	---	P		――――	......	---	P		――――	......	---
PH	OF	25	安部	.190	3	OF	2	鈴木	.269	18	OF	44	高橋(智)	.245	23
PH	OF	20	森	.303	7	OF	5	村上	.262	13	OF	45	佐藤(和)	.231	2
PH	C	22	大宮	.095	0	OF	27	中根	.291	6	IF	2	山越	.200	1
PH	IF	9	奈良原	.228	0	OF	36	後関	.250	0	IF	40	福原	.000	0
PH	IF	8	鈴木(健)	.286	1	OF	60	中谷	.341	1	OF	36	山森	.154	0
PH	OF	10	羽生田	.274	0	IF	32	水口	.246	0	C	38	高田	.000	0
P		47	工藤	.150	0		11	野茂	.150	0		28	星野	.150	0
P		18	郭	.150	0		26	小野	.150	0		42	シュルジー	.150	0
P		21	渡辺(智)	.150	0		41	入来	.150	0		12	山沖	.150	0
P		41	渡辺(久)	.150	0		24	高村	.150	0		17	長谷川	.150	0
P		17	新谷	.150	0		14	阿波野	.150	0		18	酒井	.150	0
P		26	鹿取	.150	0		19	赤堀	.150	0		11	佐藤(義)	.150	0

3

TN	広島東洋カープ					中日ドラゴンズ					ヤクルトスワローズ				
打順	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR	守備	番号	名前	打率	HR
1	2B	4	正田	.291	8	2B	3	立浪	.290	10	CF	2	飯田	.242	4
2	CF	31	前田	.271	4	SS	1	種田	.272	5	LF	00	城	.242	2
3	SS	7	野村	.324	10	RF	23	川又	.331	5	2B	6	レイ	.299	11
4	LF	43	ブラウン	.260	15	1B	6	落合(博)	.340	37	1B	8	広沢(克)	.278	27
5	1B	6	小早川	.259	7	DH	55	大豊	.283	26	SS	1	池山	.269	32
6	DH	28	西田	.289	7	3B	7	宇野	.238	26	DH	44	ハウエル	.277	20
7	3B	33	江藤	.215	11	LF	0	長嶋	.286	4	RF	26	秦	.292	16
8	C	40	達川	.237	1	C	39	中村	.270	20	3B	38	土橋	.234	3
9	RF	1	山崎	.301	8	CF	42	清水	.000	0	C	27	古田	.340	11
PH	OF	30	音	.203	1	IF	5	仁村	.244	2	OF	9	杉浦	.308	6
PH	IF	9	銚子	.206	0	OF	16	ライアル	.285	24	IF	5	角富	.235	7
PH	IF	37	緒方	.277	2	OF	8	彦野	.320	3	C	28	八重樫	.273	0
PH	OF	27	原	.254	1	OF	9	山口	.211	3	OF	30	君波	.186	0
PH	OF	0	高	.200	0	OF	37	北村	.222	0	OF	10	荒井	.222	4
PH	C	2	瀬戸	.250	0	OF	40	南牟礼	.287	6	IF	38	土橋	.234	3
P		18	佐々岡	.132	0		14	今中	.167	0		29	西村	.055	0
P		34	川口	.229	0		33	郭	.082	0		17	川崎	.164	0
P		20	北別府	.041	0		28	アンダーソン	.065	0		15	岡林	.115	0
P		16	長富	.118	0		34	山本	.095	0		13	加藤	.200	0
P		11	紀藤	.000	0		45	森田	.308	2		34	高野	.150	0
P		24	大野	.000	0		29	与田	.000	0		24	内藤	.048	0

6

Arcade New Game

爆裂クイズ 魔Q（キュー）大冒険™

▲これが伝説の冠だ！

秘宝を求め、魔境に繰り広げられる大冒険クイズ！

ナムコ初のアーケード版クイズゲームがやってきた。スポーツ、映画、ＴＶ、音楽と、バラエティ豊かなクイズの数々がキミを待ち受けているぞ。頭を鍛えカンを磨いてキミもクイズ王をめざそう！

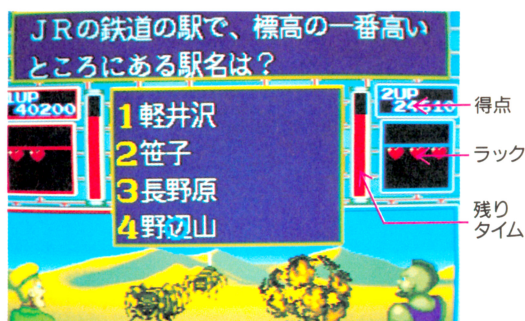
敵▶
謎の邪教集団。「闇」を信仰し、冠の力で闇の大魔王を復活させようとしている

ストーリー

ある日、3つの宝玉をみつけると1つだけ望みがかなうという、伝説の冠があるということを知った2人の探検家（スコットとスタンリー）は、さっそくその冠を求めて旅に出ることになった。
　ところが、冠のあるという村に着いてみると、すでにそれは謎の集団に奪われた後。何とか取り戻してほしいという村人の依頼を受けて、2人はジャングルの奥深く進んでいくことになる。ジャングルにはたくさんの敵が待ち受けている。さて、2人は無事試練を乗り越えて、その伝説の冠を手にすることができるだろうか？

遊び方

まず分岐点で、進みたいコースを選ぼう。
　行く手をさえぎる様々な敵は、クイズを出して挑戦してくるぞ。
　もし正解できない時はラック(♥)が一つ減ってしまう。ラック(♥)を使い果たしたら……残念ゲームオーバー。
　制限時間内に正解すれば敵は爆裂して消える。こうしてすべての敵を倒すとステージクリア。目的地へと一歩近づけるんだ。

▼ステージクリアすると1コマ進み、だんだん目的地へ近づいていくんだ。キミの得点分野はどれかな？

▲これは4択だけど、分岐で3択コースを選ぶこともできるんだ。洞窟にたどりつくと、タイムトライアル○×クイズやナムコならではの絵当てクイズなどバラエティ豊かになるよ

速く答えれば高得点！

制限時間は10秒だけど、速く答えればそれだけ高い得点になるんだ。そして一定得点ごとにラック(♥)は増えるのでがんばろう。

2P同時プレイはぐっと有利

1Pプレイの場合はラック(♥)が4つでスタートするけど、2Pプレイの場合は5つでスタート。ゲーム中は1人がまちがえても、もう1人が正解すればステージクリアは順調だ。協力し合って進めるので2Pプレイはおススメだよ。

スタンリー▶
肉体労働者風マッチョマン。
危機にあってもボーッとしている。
素手で暴れる

◀スコット
英国紳士風やさ男。
"ええかっこしい"だが、いざとなるとあわてふためく。ムチの使い手

NGフォーラム

ナムコの情報満載のNGフォーラム。今月もLet's GO!

〈EVENT NEWS〉

開催日：1992.6月5日
会場：ナムコ営業本部1Fショールーム特設コース

バイク雑誌社対抗
『コカ・コーラ スズカエイトアワーズ』選手権大会

夢の8シート、8周設定に燃えた!

ナムコ初のバイクレーシングゲーム、『コカ・コーラ スズカエイトアワーズ』。キミはもうプレイしてみたかな？ このゲームの臨場感あふれる面白さを、ぜひ世のバイク好きの人たちにも知ってもらいたい、というわけで、去る6月5日金曜日、ナムコ営業本部1Fで、「バイク雑誌社対抗『コカ・コーラ スズカエイトアワーズ』選手権大会」が開かれた。

参加してくれたのは、バイク雑誌社12社とゲーム業界雑誌社2社の計14社。このゲームは初めて、という人がほとんどだったけど、何しろバイクのベテラン揃い、飲み込みが早い。約1時間の練習走行の後、いよいよ予選となった。ズラリと8シート並んだマシンに乗り込む各社代表者たち。「この勝負はもらった」と気合いのこもった背中が並ぶ。ギャラリーも思わずタワーに注目。スタート！ 3回の予選の結果、上位8社が決勝に進出だ。決勝はなんとこの日のために特別にプログラムされた8周設定だ。白熱するバトルの末、みごと優勝したのは「ヤングマシン」の前田さん。

闘い終わったどの顔も汗びっしょり。みんな興奮ぎみに、「こんなに熱くなれるゲームは初めてです！」と語ってくれた。

『コカ・コーラ スズカエイトアワーズ』で今年は熱い夏になりそうだね！

◀ライダースーツがバッチリ決まっているのは「オートバイ」の原田さん。予選は1位通過したのに決勝では惜しくも6位でした

▲参加ライダーのみなさんのバイク歴は1年〜15年。若手とベテラン入り混じっての大激戦。ゲーム歴とバイク歴、どっちが有利かな？

▲優勝は「ヤングマシン」の前田さん（後列右から3番目）。準優勝は「ライディング スポーツ」の松井さん（前列右から2番目）、3位は「ラ・モト」の柿沼さん（前列右端）でした。おめでとうございま〜す。それにしてもバイクの雑誌って本当にいっぱいあるね。3名の女性ライダーも、大健闘してくれたよ

〈EVENT NEWS〉'92東京おもちゃショー開催 ナムコからはゲームソフト8アイテム

『ワニワニパニック』、『コズモギャングズ』に続くナムコ・エレメカゲームの小型化第3弾、『カニカニパニック』は㈱バンダイより9月発売予定

サンドラのオノを持ってゲームの説明をするナムコのオカボン氏。今年のショーは4日間で約9万人が入場。会場はすごい人だったよ

6月4～7日、千葉・幕張メッセにて、「'92東京おもちゃショー」が開催された。今年も国内外から、ありとあらゆるおもちゃたちが大集合。

会場は、見ているだけで、時のたつのも忘れちゃうような巨大な夢の国。アンパンマンにリカちゃん人形、ウルトラマンや怪獣たち。今年もキャラクターものは目立っていたけど、中でも、あの謎のロックバンド「X（エックス）」のVo.ヨシキの人形があったのにはオドロキだった！

さて、ナムコはというと、おなじみCSGブースに出展。どれもこれも開発者スピリットがぎっしり詰まった力作ぞろい。各ゲームについてはNGでも紹介してるからヨロシクね。

それと、もうひとつ、ゲームセンターで活躍中のエレメカゲーム『カニカニパニック』が家庭用おもちゃとなって(株)バンダイから新登場！ワニワニとは、またちょっと違ったかわいらしさで会場の人気を呼んでいたよ。

主催：(社)日本玩具国際見本市協会

〈ARCADE NEW GAME〉実戦さながらの戦闘ゲーム、『F/A（エフ・エー）』が9月上旬に登場するぞ！

湾岸戦争をほうふつとさせる縦スクロールのシューティングゲーム『F／A』が9月にはゲームセンターにお目見えするよ。詳しくは次号でね。

▼自機を16種類の中から選べるっていうんだから、ワクワクしちゃうよね！

例年10月に開かれていた「アミューズメントマシンショー」が今年は8月になった。この『F／A』も出展機種の一つ。乞う御期待。

〈EVENT NEWS〉SMAP、ワンダーエッグで大はしゃぎ

「あらっ、『フューチャーコロシアム』やってるのはスマップのメンバーじゃない？」

「え～ウッソ～。どれどれ、あ、本当だ！スマップだわ、TVよりずっとカッコいいわね。キャ～!!」

5月26日、アイドルグループ・スマップが、TV番組の撮影でワンダーエッグに来てくれたよ。フューチャーにG^3にドルアーガ……彼らは次々とアトラクションを総ナメ。さすが、のみこみの早い彼ら、どれもこれもイチ早くコツをつかんで高得点をマーク。スマップの歩くところ、園内は黄色い歓声につつまれていたよ。

エルズ広場で。収録の模様は6月8日、テレビ東京系「愛ラブSMAP！」で放映されたよ（写真提供：テレビ東京）

〈おわび〉NG47号P20で「プラザ帝国座」とあったのは「プラボ帝国座」のまちがえです。申し訳ありませんでした。

LOCATION NETWORK ロケーションネットワーク

川口・大阪編

新店ラッシュが続くナムコ・ロケ。
今回は埼玉・川口と、大阪・住道だョ！

5/28 OPEN

プラボ 川口店

大人のデートスポット必須コース 川口にプラボが新登場

京浜東北線は蕨駅。東口を出て、向かうは1、2、3番のバス停留所。この3つの停留所にくるバスならどれでもOK。即、乗り込んで約10分後。めざすプラボ川口店は、バス停「産業道路」のスグ目の前だ。派手なイルミネーションボードがひときわ大人っぽいムードをかもしだしている。

店内はというと……体感・ビデオ・メダル等でゾーニング。フロアを贅沢に使ったレイアウトに加え、ところどころに配したビビットカラーが、何だかとってもファッショナブル。だから、このお店の中にいるだけで背筋がピンと伸び〝どのゲームからプレイしようかなァ〟なんて、思わず顔がゆるんでいる自分に気づいちゃったりする。だって、イチ早く『コカ・コーラ スズカエイトアワーズ』も入ってるし、あのドライビングシミュレータ『ユーノス・ロードスター』だってデ～ンとかまえている。ユーノスって、ドア開閉の音が店内に響きわたると、またまたミョーにカッコイイんだよね。

都市型アミューズメント・プラボ川口。ちょっぴり大人になったら、絶対に彼女を連れて行きたいスポットだ。

▼『エイトアワーズ』は川口っ子たちにも大人気

▼ぶっとばすだけが能じゃない。ユーノスで細かいドライブテクを磨こう

〒333
埼玉県川口市芝下1-8-5
☎0482-61-1032
営業時間：昼12時～夜12時

カッコイイお店だね！

国道17号線
京浜東北線
蕨
東口
南浦和
フォルクス
産業道路(県道・上尾川口線)
マクドナルド
☆プラボ川口

▼ビデオコーナーも、ハイこの通り

▲店内にはいくつかのモニターを配し、おしゃれな雰囲気をいっそう高めている

プラボは川口の新スポット。産業道路沿いの景観も随分かわりましたヨ

▶ダンディ・養田店長

▼ユニフォームがキマッてるスタッフ。左より、佐藤さん、内海さん、山田さん、安達さん

プレイシティキャロット 住道店（すみのどう）

5/1 OPEN

〒574
大阪府大東市赤井1−13−1
ポップタウンB1
☎0720-70-0494
営業時間：朝10時〜夜12時

白昼堂々！ 燃えに燃えたストII'大会

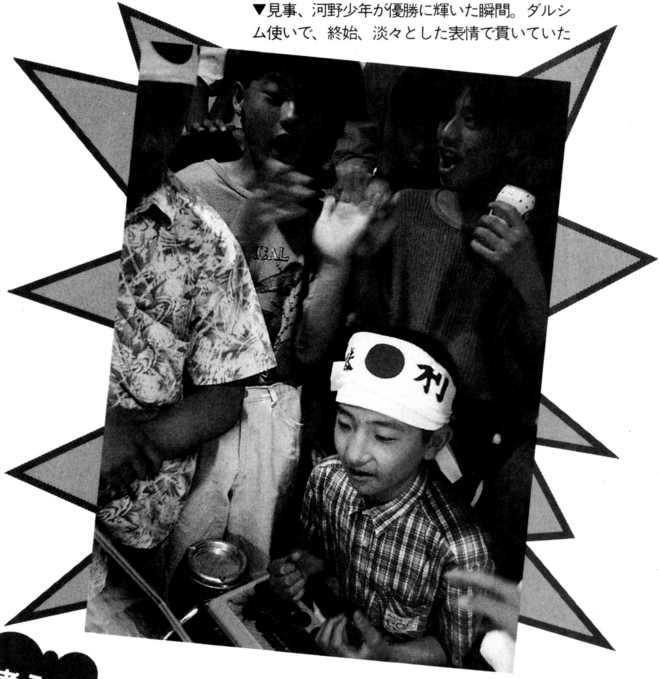
5月1日オープン以来、もはやゲームフリークのメッカと化したPC住道店（すみのどう）。6月13日には、なんと白昼堂々「ストリートファイターII'大会」が決行された。あの手この手で技を磨くつわものたちが参加。想像を絶する、白熱の闘いが繰り広げられたぞ。

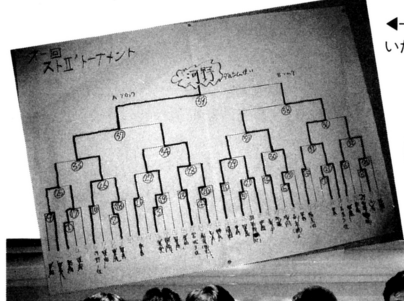
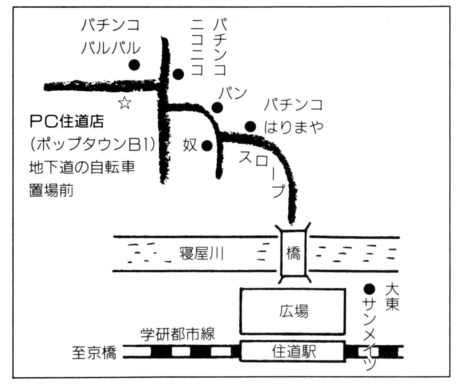
参加者は40名でトーナメント制。第一戦の開始合図と同時に、彼らの表情は硬直。店内の空気はピーンと張り詰め、一瞬、静寂がよぎる。プレイヤーは自分が可愛がっているキャラを選択。ちなみにスタンダードな人気のケンを選んだのは40名中18名。それにしても、いくら日頃の腕前を発揮できる晴れ舞台とはいえ、大勢のギャラリーに囲まれてのプレイは、ハッキリ言って自己との闘い。仕掛けた技が成功すればまずまずだが、うまくいかない時は「あかん！しゃがみアッパーで突き上げなァ」「思いきって竜巻旋風脚でいきや！」なんていう声が四方八方からこだまするのだから。プレイヤーは、攻防プラス奇襲戦法を瞬時の判断で展開しなければならない。これはまさに精神力以外のなにものでもない。そして、なみいる個性派プレイヤーがしのぎをけずる中、見事優勝に輝いたのは、ダルシム使いの河野少年。華麗なセッカン跳ねで勝利を手にした。みんなの生き生きした表情、みておくれ！

▼背中あわせに設置されたコンソレット筐体。2Pは反対側だ。1P2Pはじゃんけんで決める

▼上位入賞者には、その栄誉をたたえ賞状が手渡された

▼闘い後のプレイヤーたち。このスガスガしい顔を見よ!! 前列はベスト4。右より、3位の宮城くん、優勝の河野少年、2位の高島くん、4位の森永（弟）くん

▼見事、河野少年が優勝に輝いた瞬間。ダルシム使いで、終始、淡々とした表情で貫いていた

◀一戦一戦、気合いがみなぎっていたストII'大会

次なる企画も考え中、期待しててネ！

◀ゲーム大好き、元気、若い！ 3拍子揃った住道店スタッフ。右より、高森店長、伏見さん、中島さん、川端さん、立石さん、下中央は山下さん

『NG』があるお店一覧リスト(その2)

ぼくんちの近所では、どこのお店に行けばNGがもらえるの？　この質問にお答えするのがこのリスト。今回は関東、北陸地区を紹介するね。

□東京都

店名	所在地	電話
PC新宿	新宿区新宿	03-3352-5346
PC西荻	杉並区西荻北	03-3397-4090
PC高田馬場	新宿区高田馬場	03-3362-9300
PC早稲田	新宿区西早稲田	03-3202-0299
花小金井CH	小平市花小金井	0424-63-5177
東久留米CH	東久留米市東本町	0424-75-7585
PC田町	港区芝	03-3452-8349
PC新橋	港区新橋	03-3503-6483
PC T.O.C.ビル	品川区西五反田	03-3494-2610
PC烏山	世田谷区南烏山	03-3309-1848
PC経堂	世田谷区経堂	03-3427-3485
PC駒沢	世田谷区駒沢	03-3424-5272
PC笹塚	渋谷区笹塚	03-3378-1208
PC巣鴨	豊島区巣鴨	03-3943-6735
聖蹟桜ヶ丘NL	多摩市関戸	0423-37-2643
西友小金井店	小金井市本町	0423-83-0111
西友石神井公園店	練馬区石神井町	03-3995-3151
ダイクマ武蔵村山店	武蔵村山市三ッ藤	0425-60-3228
東京シティエアーターミナル	中央区箱崎町	03-3665-7271
葛西ナムコランド	江戸川区西葛西	03-3680-7187
錦糸町西武	墨田区江東橋	03-3486-0111(代)
蒲田駅ビル	大田区西蒲田	03-3735-8330
東急文化会館	渋谷区渋谷	03-3409-9449

□千葉県

店名	所在地	電話
市川ビル	市川市市川	0473-26-1958
西友行徳店	市川市行徳駅前	0473-56-0111(呼)
清見屋	佐原市佐原	0478-54-2111(呼)
PC千葉セントラルプラザ	千葉市中央	0472-27-3092
東京ベイヒルトンホテルNL	浦安市舞浜	0473-55-1460
ナムコランド マリンピア	千葉市高須	0472-77-4827
忠実屋フランツ新稲毛店NL	千葉市高須	0472-78-5954
千葉三越	千葉市富士見	0472-22-4946
プリッズサンベデック店	習志野市谷津	0474-77-5192
プリッズニュー東京	松戸市常盤平	0473-87-5010

□埼玉県

店名	所在地	電話
丸広百貨店	川越市新富町	0492-24-2572
ビッグキャロットSSC	所沢市南永井	0429-44-3421
PCららぽーと志木店	志木市本町	0484-74-0179
丸広東松山店	東松山市材木町	0493-23-1111(呼)
丸広飯能店	飯能市柳町	0429-73-1111(呼)
西友越谷店CH	越谷市越谷	0489-64-4659
丸広南浦和店	浦和市南本町	0488-65-1111(呼)
ニットーモール	熊谷市銀座	0485-26-1737
アリコベール上尾	上尾市宮本町	048-771-3480
西友狭山市駅前店	狭山市入間川	0429-54-3580
丸広入間店	入間市豊岡	0429-66-1193
ジャスコ北戸田店	戸田市美女木東	0484-22-4337
プラボ川口	川口市芝下	0482-61-1032
ジャスコ神保原駅前店	児玉郡上里町	0495-33-9214
加須カタクラパーク	加須市大門町	0480-62-0826
忠実屋川口店	川口市本町	0482-23-9507
ダイクマ浦和店	浦和市上大久保	048-853-3719

□神奈川県

店名	所在地	電話
PC伊勢佐木町	横浜市中区	045-252-1164
相鉄二俣川	横浜市旭区	045-363-3470
相鉄ローゼン大口	横浜市神奈川区	045-401-3341
港南台センター	横浜市港南区	045-831-7170
横浜三越	横浜市西区	045-316-4292
ハマボウル	横浜市西区	045-312-4024
さいか屋横須賀	横須賀市大滝	0468-23-1234(呼)
ダイクマ向ヶ丘	川崎市宮前区	044-877-3857
さいか屋川崎	川崎市川崎区	044-211-3111(呼)
ビッグボウル	川崎市多摩区登戸	044-900-1287
PC相模大野店	相模原市上鶴間	0427-41-8191
ダイクマ	茅ヶ崎市新栄町	0467-83-4537
さいか屋藤沢	藤沢市藤沢	0466-27-1111(呼)
忠実屋橋本店	相模原市西橋本	0427-74-6504
西武志澤店ファミリーL	小田原市栄町	0465-23-1111(呼)
東京スターレーン	足柄上郡大井町	0465-82-3131
ダイクマ上山店	横浜市緑区	045-935-1999
プラボ相模大野	相模原市上鶴間	0427-66-8521

□群馬県

店名	所在地	電話
スズラン百貨店	高崎市宮元町	0273-23-9446
いせや伊勢崎店	伊勢崎市中央町	0270-21-3452
PCエメラルドボウル	前橋市国領町	0272-32-0915
PCパークレーン	高崎市歌川町	0273-28-0499

□栃木県

店名	所在地	電話
那須ロイヤル	栃木県那須郡	0287-78-2001
PC宇都宮店	宇都宮市駅前通り	0286-25-6652
PC二荒店	宇都宮市二荒町	0286-34-0611
ジャスコシティ栃木	栃木市箱森町	0282-22-7640
アピタ足利店	足利市朝倉町	0284-71-9769

□茨城県

店名	所在地	電話
PC筑波学園店	つくば市天久保	0298-51-7581
PC日立店	日立市鮎川町	0294-34-1010
石岡高喜店	石岡市国府	02992-3-1101(呼)
西友牛久店	牛久市牛久町	0298-74-1111(呼)
ユニー水戸店ファミリーL	水戸市南町	0292-26-4012

□石川県

店名	所在地	電話
PC金沢店	金沢市片町	0762-21-9457
ジャスコグリーンシティ金沢	金沢市若宮町	0762-23-5428
赤坂プラザ店	金沢市笠舞	0762-32-3346
ビッグJ松任店	松任市西新町	0762-74-4485
アルプラザ小松	小松市園町	0761-24-0282

My Hobby Island

マイ・ホビーアイランド

今回も情報いっぱい!

CD

ワルキューレミュージック フルオーケストラでレコーディング in チェコスロバキア

おいしいニュースが入ってきたぞ。ぬわぁ～んと、『ワルキューレの冒険』及び『ワルキューレの伝説』のCD化企画が着々と進んでいるというではないか!

しかも東京が梅雨入りを宣言された6月の某日、東ヨーロッパはチェコスロバキアのブラチスラヴァという都市において、フルオーケストラでレコーディングが行われた模様。オーケストラはチェコスロバキアが誇る「スロバキア・フィルハーモニー」、指揮はイギリス人のMr.アンソニー。クラシックからミュージカルまで何でもこなす名コンダクターだ。

CD全体の構成内容については、残念ながらまだ伝わってきていないが、年内には発売する予定らしい。その他、情報をキャッチしだいNGで報告するぞ。待っててね。

BOOKS

プレイヤー必携、攻略本など3冊が発売

双葉社の完璧攻略シリーズより、『三国志II 覇王の大陸』(FC)と『ドルアーガの塔』(PC)が発売された。ちょっとゲームに行きづまった時、どうにもこうにもならなくなった時のお助け本。これを道しるべにゲームの醍醐味を満喫しよう!一方『ザ・タワー オブ ドルアーガ・ワールドガイド』は、その名が示す通り、ドルアーガの世界をイラストを綴って紹介したもの。ドルアーガのイメージが、もっともっと広げられること間違いなしだぞ。

●ファミリーコンピュータ
『三国志II 覇王の大陸』必勝攻略法
双葉社刊 650円(税込)発売中

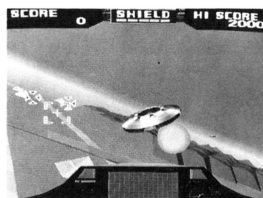
●PCエンジン
『ドルアーガの塔』必勝攻略法
双葉社刊 720円(税込)発売中

●『ザ・タワー オブ ドルアーガ・ワールドガイド』
大陸書房刊
1,200円(税込)発売中

VIDEO・LD

多くのリクエストに応え『ソルバルウ』ビデオ化決定

コクピットで見たあの感動が、ビデオ・LDとなって登場するよ。美しい3D-CGが繰り広げる、リアルでミステリアスな世界。特に40を越えるキャラクターの紹介、激しい戦闘シーンは必見。見ているだけでも、敵の攻撃弾を避けようと、思わず頭を左右に動かしてしまうぞ。

実際のゲームでは、エンディングまで見られなかったキミも、このビデオ&LDで、思う存分ビジュアルシャワーを浴びておくれ!

●ビクター音楽産業(株)より、VHS、LDとも10月発売予定
予価＝VHS、LDともに4,900円(税込)

ACT.19

迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし

お目当ての
品は
ここだ
何度も
同じ手に
掛からない
わよ
ストン
ニュル
スタ！
おまえらが
必ず来ると
思って
待ってて
やったんだぜ

なあ
おまえらには
その瓶は
要らない
ものだろ
おれに返せ

だめよ
カメラと交換
するんだから
おまえ
惚れ薬なんて
何に使うんだ?

そうさ
瓶の中身は
惚れ薬だ
しかも
一撃でまいる
強力なやつさ

そうか
おまえ皆から
嫌われて
いるからな

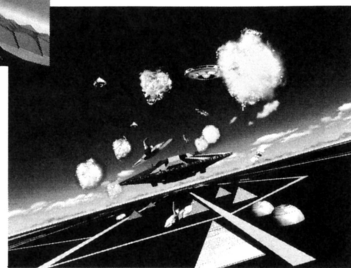
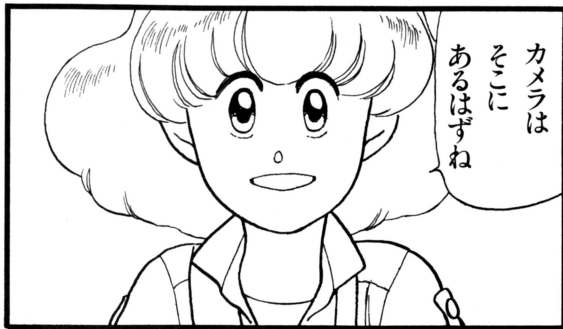
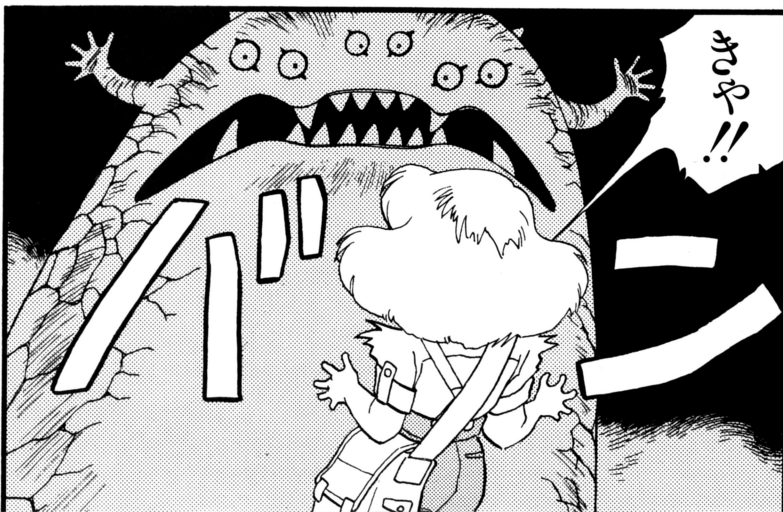
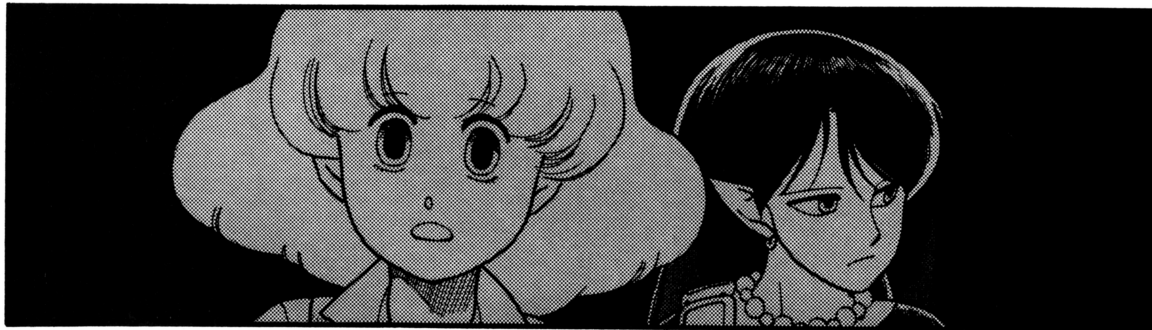
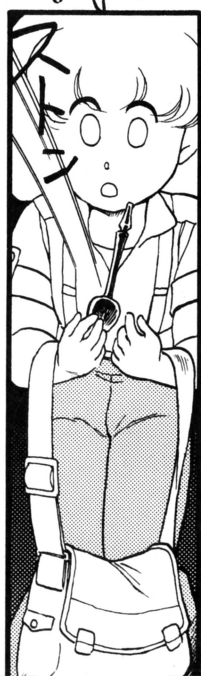
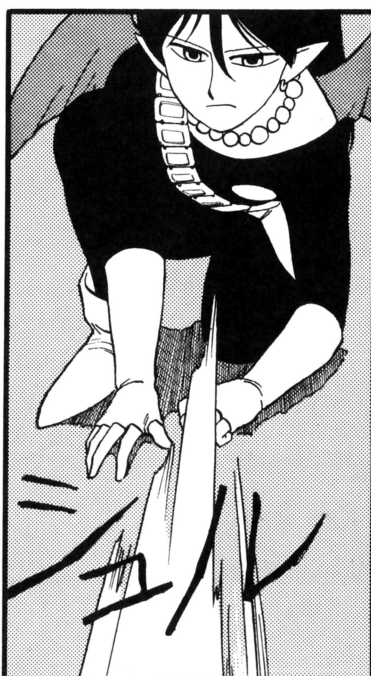
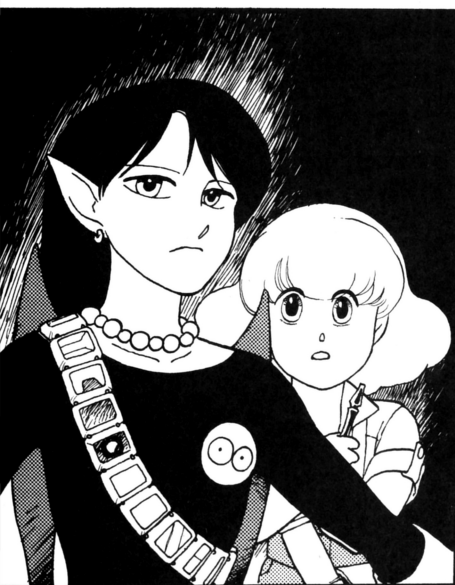
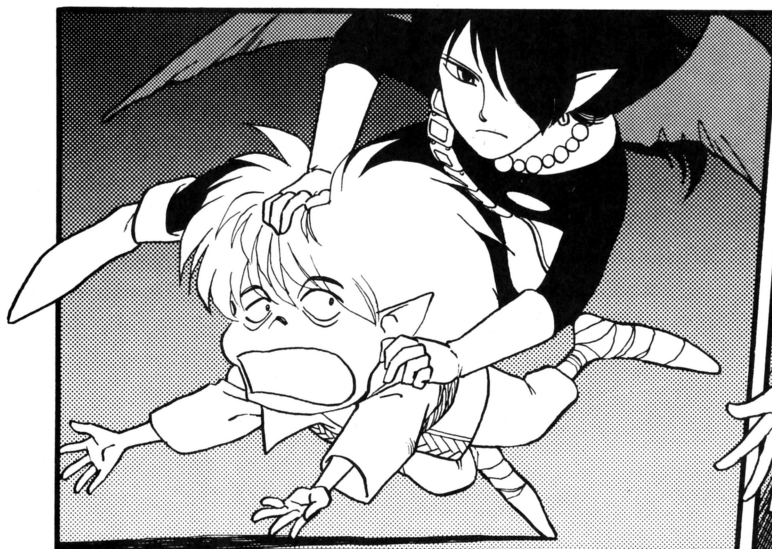
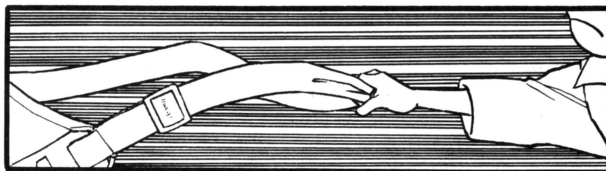
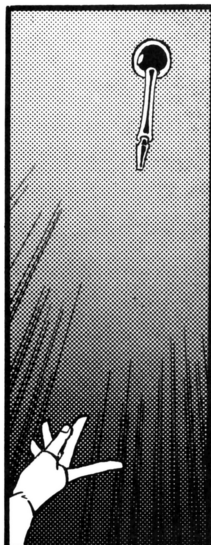
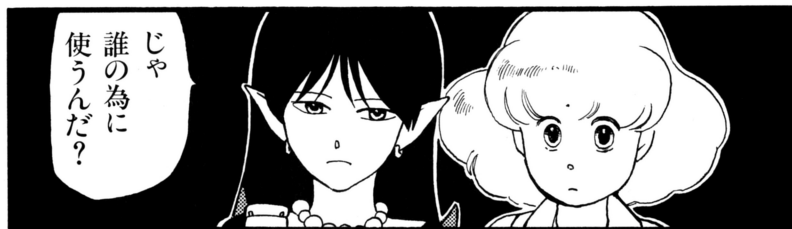
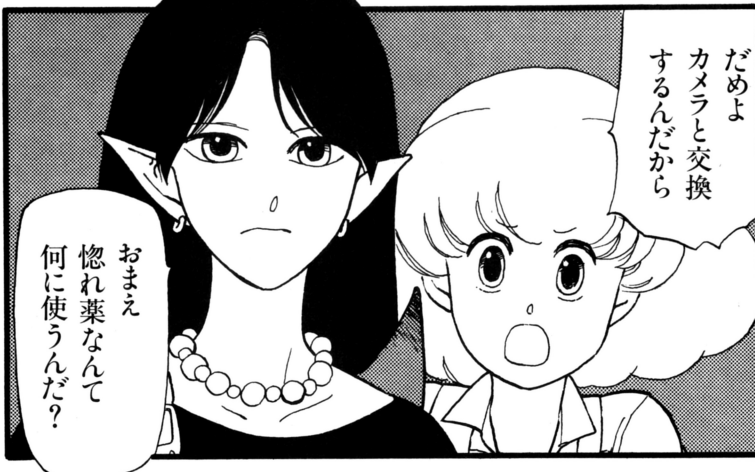
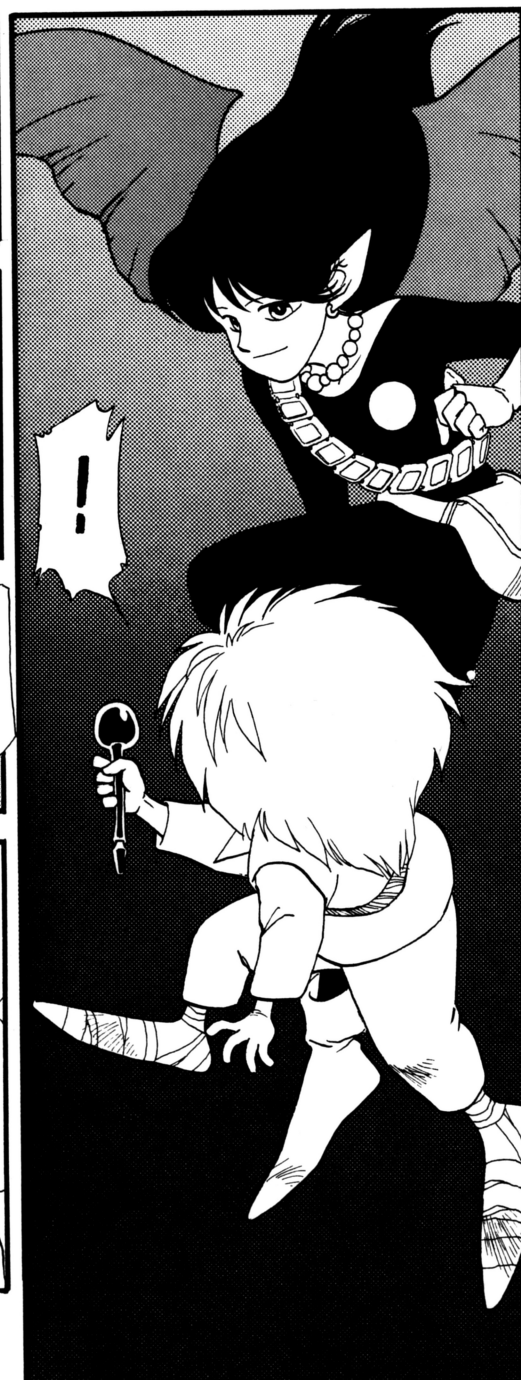
お…
おれの為に
使うわけじゃ
ねーぞ

じゃ
誰の為に
使うんだ?

そいつは
秘密だ
おれが
腐れイングリの
身分から
のし上がれるか
どうかが
懸かってるんだ
からな
簡単には
言えねえよ

おまえは
悪い夢を
見ているんだ

to be continued.

ラジアメ通信

ラジラ～ジ、みんな元気？　ナムコ提供の人気ラジオ番組「斉藤洋美のラジオWAアメリカン」のコーナーだよ。前号でクイズの中に出てきた「ラジアメの構成は誰？」の答、みんなはすぐわかったかな？　実は、その構成の鶴間さんにはもう一つの顔があるんだ。それはクイズ作家。なんと昨年鶴間さんが書いた本がすごい人気で、ついにこの５月には３冊目が発行されたのだ。そこで今回NGでは、クイズ好きのNG読者のためにこのクイズ本を各５名にプレゼントしちゃおう。ナムコではちょうど『爆裂クイズ魔Q大冒険』も出たばっかり。まだまだこのクイズブームは続きそうだね！

1992.7.1 現在

ラジアメ放送時間		
北海道放送	日	24:00～24:30
青森放送	土	24:00～24:30
山形放送	土	23:00～23:30
東北放送	日	24:05～24:35
茨城放送	火	19:30～20:00
TBSラジオ	日	25:00～25:30
新潟放送	土	23:30～24:00
信越放送	土	24:30～25:00
北日本放送	日	22:30～23:00
北陸放送	木	23:00～23:30
静岡放送	土	24:30～25:00
東海ラジオ	日	26:15～26:45
和歌山放送	土	24:00～24:30
ラジオ大阪	月	21:00～21:30
中国放送	日	24:00～24:30
山陰放送	木	22:00～22:30
西日本放送	日	22:15～22:45
南海放送	日	24:00～24:30
RKB毎日放送	日	24:00～24:30
熊本放送	日	22:30～23:00
宮崎放送	土	23:30～24:00
長崎放送	日	20:30～21:00
ラジオ沖縄	日	23:30～24:00

※７月25日、またまた鶴間さんの本が出た！
「ぶっ飛び！漢字クイズ」(KKベストセラーズより￥460)ヨロシクネ!!

〈応募要項〉
さて、鶴間さんの本が欲しい人は、ラジアメへの一言と欲しい本のナンバー、住所、氏名、年齢、☎を書いて下の宛先まで送ってね。早く読みたいので待ちきれない、なんて人はすぐ本屋さんへ走ろう。
〈宛先〉
〒146 大田区矢口2の1の21
㈱ナムコNG編集室
「ラジ通クイズ本プレゼント」係
〈〆切〉８月30日だよ。

鶴間さんのクイズ本プレゼント！

1〈ワニ文庫〉
「世紀末 超なぞなぞクイズ」
解いて解かせる101問
発行／KKベストセラーズ
￥460

2〈ワニ文庫〉
熱狂の101問バトル！
「世紀末 超なぞなぞクイズ2」
発行／KKベストセラーズ
￥460

3〈ワニの本〉
頭と心のエコロジー!?
「ウルトラあるないクイズ」
発行／KKベストセラーズ
￥1,100

特別企画

ふじ先生・インタビュー
今年はサンドラといっしょに旅にでよう

いよいよ『サンドラの冒険』が発売されました！　そこで今回NGでは、チャナの作者であり、サンドラの生みの親でもあるふじひろし先生に直撃インタビュー。

※

――今回主役になったサンドラはどのようにして生まれたんですか。

ふ　まず、サンドラについて、ゲームの企画担当者から出された条件が４つあったんだ。①農耕民族。②毛がはえている。③頭に３つのコブがある。④フワフワしていて丸い。これを満たすキャラクターってどんなんだろうとあれこれ考えるわけ。５種類くらい描いた中から今のサンドラに決まったんだけど、その間、企画担当者と何度も話し合いをして、お互いの中にあるイメージを形にしていったんだ。言葉で言うのは簡単だけど、それを具体的に絵にしていく作業っていうのは難しいものだよね。ワルキューレシリーズのキャラクターは、こんなふうに、企画担当者と僕との共同作業で生まれたわけなんだ。

――『サンドラの大冒険』の中で特に気に入っているキャラは何ですか。

ふ　根かじり虫！　なぜか異様にうけたんだよね。名前からしてワルそうだったし、体の３分の２が口。強烈でしょ。

――『サンドラの冒険』っていうのはどんな世界なんですか？

ふ　このゲームって基本的にはアクションゲームと言えるんだけど、この種の他のゲームに比べると、とても物語性を重視した作り方になっているんだ。そしてその物語は、大まじめなのにどこかケタがはずれていたりする。シリアスとかコミカルとか、一言では表現できない独特の世界が展開していると思う。キャラクター設定にも凝ったしね。あとは、プレイしてくれるみんながそれぞれ感じてくれたものがサンドラの世界なんだと思うなぁ。NG読者のみなさん、今年の夏はぜひ『サンドラの冒険』を楽しんでみてくださいね。

▲これが根かじり虫だ

〈スティールガンナー２ おまけ①〉別パターンエンディングとして「ジェシカの勇姿」がある。最後にジークが出てきても何も撃たずに見ていると、「何をぐずぐずしているの！」と言ってジェシカが現われるのだ。

元気新聞

おたよりイラスト満載の 雑貨屋

フロあがりのビールがおいしい季節だ！と、うかれていたらズボンが…きつい…。ちょっと運動しなくっちゃと反省するのそ。よ～し、運動のため、今月も雑貨屋、がんばっちゃおう！

ワル伝との再会

今年の春、無事大学に合格しました。そこでまた投稿を始めようと思います。

●3月×日

先日、『スティールガンナーII』を探しに近くのゲーセンに行きました。一階の大型筐体の置いてあるブースにはそれらしきものがなかったので、私は仕方なくテーブルゲームの多くある地階へ行きました。「ふーん、ク○ッチヒッターにス○○ー○○○○○ー2にフ○○○○○○イトか……あんまり変わりばえし……うっ！」　その時です、ふと右を見た私の目に入ったのは、なんとスタスタとこちらへ向かって歩いて来るワルキューレさんとサンドラの姿でした。

「こっ…これはっ!!」　そうです。ワル伝です。ナムコの最高傑作『ワルキューレの伝説』があったんです。私は筐体に駆け寄るとさっそくコインを投入しました。筐体の調子が悪くて2コイン飲み込まれてしまいましたがそんなことにはメゲずにプレイ開始。ああ……なつかしい。ワルキューレさんが剣振ってるぅ、タッタがブーメラン飛ばしてくるぅ……。ワルキューレさんがアイテム取った時のあの笑顔、岩場から岩場へのジャンプ。よ～し、わかった。これからこのゲーセンには毎日来よう。必ず最後までいってやるぅ！

●4月○日

ちょわ～んららら～、いやぁいきましたよ、ワル伝エンディング。もちろん一コインでっ！……思えばワル伝が出て3年。もはやCDでしか聞くことができないだろうとあきらめていたエピローグI、IIの両曲が聴けるなんて……！　いや～うれしかったな～。

友人に連れられて初めてゲーセンというところへ行き、出会ったのがこのワル伝でした。その頃は金欠病であまりゲーセンに行けず、結局クリアーできないうちにゲーセンからワル伝は消えてしまったんです。それが心残りでした。そんなワル伝に再び出会えて、クリアーできて、本当によかった。

東京都　ＶＡＬ

大学合格おめでとう。そしてキミの恋するワルキューレさんに再会できてよかったね。　のそ

オーランドでナムコと遊ぶ

S子さん、お元気ですか？　ん～、専門学校生も就職の時期となりました。例にもれず俺もそうなんですよ。あ～、NGを読み始めた頃は小学生で、S子さんが元気日記をやっていた4年前は岩手から遠距離通話をしていましたよ～。

ところで先日、学校の研修旅行でアメリカのニューヨークとオーランドに行ってきました。NGに載っていたとおり、ユニバーサルスタジオにナムコのアーケードがありましたよ。ん～、向こうでファイナルラップとワニワニパニックをしてしまいました。声が違うのはさすがですね～。それにしてもアメリカのテーマパークっていうのは大きいですね。そして、アメリカっていう国はすごい……と感心してしまいました。

横浜市　盛田賢一

きゃ～、テーマパーク天国のオーランドへ行って来たの？　うらやましいわぁ。盛田くんは将来何を目指しているのかしら。今度S子に教えてね。　S子

雀卓ボーイ、楽しんでます

ナムコのみなさんこんにちは。この前ゲームボーイと雀卓ボーイを同時に買いました。麻雀ゲームはたくさんありますが、これほど画期的で完成度の高いものは他にはないと思いました。まず、操作が簡単で、ポン、チー、カン、リーチなどが一発でできる。説明書をパッと見ただけで、すぐにPLAYすることができました。

やってみると、実際に打っているかのようにリアルで、小さな画面でも十分楽しむことができました。コンピュータ雀士の個性もけっこうあるみたいで、実戦に近い感じがしました。また、マルチ通信機能で人間4人でPLAYできるところがすごいですね。残念ながらまだ試すことができませんでしたが、機会があったら絶対にやりたいです。とにかくこのゲーム、初心者からプロの方にも満足できる完成度だと思いました。

栃木県　松本一憲

気に入ってもらえてよかった。ゲームボーイの麻雀ならあのジャラジャラって音を気にしなくていいから便利だよね。　のそ

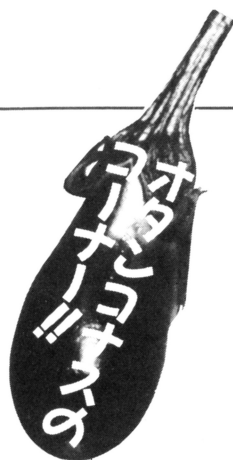
▶北海道　酒井秀一郎
あの感動をもう一度味わってもらえたかな？　のそ

〈スティールガンナー2 おまけ②〉2面の途中、地下に落ちて赤外線装置に切り替わり画面がバックしはじめる。この時2機のバザードが出てくるが、これを素早く倒せば分岐する。

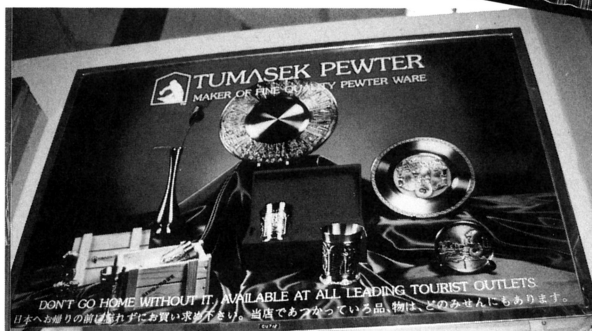
ウォッチング!

ナスのおいしい夏がやってきて毎日がうれしいS子で〜す。さぁて今回は旅心うずくこの季節にピッタリの海外からのオタンコ報告よ。S子もシンガポール、行ってみたいわっ!

●発見者 トー・ウーチャン

Lサイズのs子さん、ごきげんよう。ぼくは今、先進近代国家、様々な人種が共存するシンガポールにいます。一歩街に出ると、あたり一面にカルチャーショックが転がっていて、やっぱりこの国もオタンコ天国でした。まずはまあ、同封した写真をご覧ください。

◀これまたみやげ物屋にあった宣伝幕

今ひとつ意味がわからない……。

なんだか、一所懸命さみたいなものは伝わってくるわね。よくわからないけど入ってみようかなって気になりそう。でも……こうして日本人はいいカモになっちゃうのかしら。（S子）

▲店の中で見つけた看板

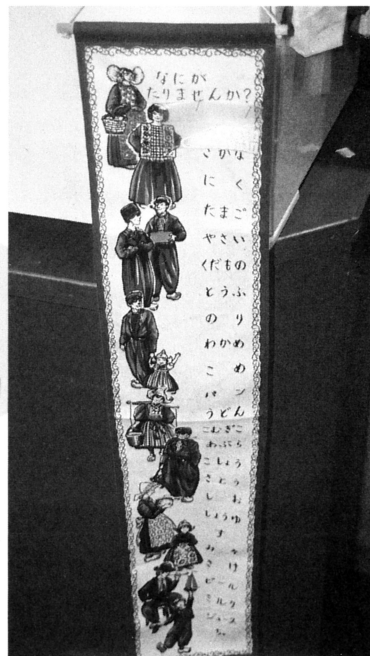
基本形の誤植。「る」と「ろ」の違いや句読点のつけ方って、外国人にとっては意外と難かしいものかも……。

これもよくわからないわね。どの店にもある物なら、なんでわざわざこの店で買う必要があるのかしら、と思うしね……。印刷がキチンとしているだけによけいオタンコな気がしちゃうわね。（S子）

▶おみやげ屋にあった掛け軸

まめが足りないのでは？ しかし左の絵が日本人をイメージしたモノだったら、こりゃあ国際問題だ。

一応字がまちがっていないのはえらいと思うわ。でも「ちゃ」っていうのはやっぱり「茶」じゃないとピンとこないわね。左の民族衣装の人たちは何？ オランダ人のようだけど、最初に長崎観光でもすれば、オランダと日本を混同しちゃうかもね。（S子）

〈スティールガンナーおまけ③〉3面の敵の工場で横スクロールが止まった時、その奥のタンクを撃つと誘爆して目の前の道が開ける。これが3面の分岐。

シンガポールでオタンコ

▲シンガポールのコーラ

一番手前の人が持っている黒い物に注目!! 日本だと金魚すくい用に使われている袋にコーラが入って売っているんです。(ストローで飲むのさ)

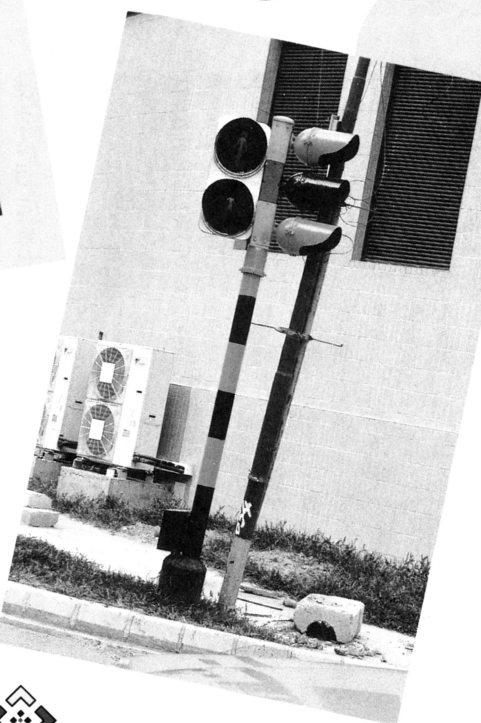
きゃー、本当？ 紙コップとかならまだわかるけど、金魚すくいのビニールっていうのはすごいわね。このビニールにそんな使われ方があるなんて、世界は広いわね。トー・ウーチャン、今回もオタンコみやげ、とっても楽しかったわ。ありがとう～！ (S子)

▶シンガポールの信号

この信号、人型の細さが並じゃないってば。『貧弱信号』と名づけたい。

まるで踏切を思わせるような信号機だわ。このタテ並びの車用信号は日本に比べるとずっと低い位置にあるけれど、ちゃんと見えるのかしら……。人型も謎の宇宙人のような感じね。 (S子)

◆ちょっとアブナイラーメン屋・天龍◆

●発見者 須磨流石

江戸っ子味のする中華料理店「天龍」という店のメニューの中にアブナイ物を見つけました。なんと、「ダイナマイトラーメン」に「原爆ラーメン」、しかも横の（ ）の中にある説明まですごい。まあ、「ダイナマイトラーメン」は認めるとしても、「原爆ラーメン」は……。いいのかなぁ、こんな名前つけちゃって。反戦団体や原発反対グループに襲撃くらっても知らないぞ。

これはすごいわね～。（ ）の中だって五目ラーメンと味噌ラーメンと素直に書けばいいものを、五目ベトコンにベトコン味噌だものね。何でベトナムが出てくるのよ。ベトちゃん、ドクちゃんみたいな気の毒な人たちのことを考えたことないのかしら、プンプン。今度S子はペンキを持ってこの店に抗議に行くわっ。ペタペタ～と看板つぶして、「六本木ラーメン」（五目ボディコン）、「渋谷ラーメン」（ボディコン味噌）にしてしまうの。このほうがずっと平和でいいわよね。 (S子)

〈スティールガンナーおまけ④〉2面、分岐先の火事現場では、そこらじゅうが火事。これを消すには天井にあるパイプをこわせばよい。

こんにちは。読者代表の里山です。昨年初めてこのコーナーを担当した時のゲームが「スティールガンナー」。そして１年目の今回が「スティールガンナー2」と、思い入れいっぱいの私です。今回は１の印象もまだ強い中で2のお目見えということもあり、1、2を比較したご意見が多く見られました。さてこの評価はどうかな～。

【ゲームインプレッションコーナー】

NO.12

テーマ
『スティールガンナー2』

●グラフィック

〔血の表現に賛否両論〕

グラフィックについては、まず「敵がグロくなった」という意見。バイオ生命体が血しぶきを上げちゃうところは、前作の「血が流れない明るさ」が気に入っていた人たちには抵抗あるかもしれません。でも逆に「生物兵器にしてはグロくないのがいい」という人もいました。

次に多かったのは「ライフゲージが透けて見えにくくなった」なるほど。民間人については、「DON'T SHOOT」などの表示は蛇足」「いくら何でもいきなり出てしまったのは撃ち抜きます」なんて人も……。

〔好評だった演出の良さ〕

でも全体的には、「すごくリアル!」「メリハリがあっていい」と好評。とにかく「ストーリー性重視で演出が良い」という意見が多かったですね。

●効果音

これは「場面にピッタリ」「前作に負けずに良い」……と、聞いた人の評価は高いですね。でも「まわりがうるさくてよく聞こえなかった」という人も多くいました。こういう場合、ヘッドホン端子をつけてもらいたいという要望は切実ですね。

●難易度・ゲーム性

意見の中で特に分かれるのは難易度を前作と比べてみた時です。

〔意見が分かれる1派と2派〕

「前作のほうが良い」と言った人のほとんどが、「敵が多く、かなり強くなっていて、しかも出たと同時に撃ってくる」「難しくなった」という意見です。

そして、「2の方が良い」という人は「命中率に関係なくライフが回復したり、民間人を逃がした時点でライフ＋1など、前作よりやさしくなった」といった意見。中には、それでも「難しい」という人もいます。

でも「これは慣れの問題」という声も。結局クリアしてみたら2の方が簡単だったという人もいました。この辺は、同じだけやり込んでみないと結論が出しにくいのかもしれませんね。

難易度についてさらに触れると「連射がおそくなった」「3面がすごく難しい」「敵の動きが複雑すぎる」といった点が評価の減点対象のようですね。

ゲーム性のほうは「前作の悪いところを改善してあっていい」「普通は2になるとゴテゴテになるけどシンプルで良い」「やりがいがあって好き」などの意見も上がっていました。

●印象に残った敵、シーン

さて、いろいろな意見が出ましたけど、そんな中で印象に残ったのは……まず何と言っても「ジーク」。とにかく最後まで活躍して(?)くれますからね。

そして、「自爆装置破壊」のタイムアタック。ひっかかった人も多いんじゃないでしょうか。

「OPデモが最高だ!」という人も多くいました。

「海上戦のスピード感に興奮した!」「ACT5の市街戦が頭に残る」「クラブヘッドが飛び出してくるところ」など、戦闘中の迫力が印象に残っているという意見も多いです。その他「バンガードの勢揃い」「赤外線スコープによって映し出される敵」、「戦闘のまっただ中に出てくるスケボー少女」、「ジェシカの勇姿」、そしてやっぱり「血をふく敵」が印象に残ってしまう人もいますね。「クリフとガルシアの制服姿……似合わないよ～」という声も(笑)。

●総合・その他

多かったのが「自爆装置破壊失敗の際のゲームオーバー画面を変えてほしかった」。真白になってそのまま終わりじゃ、ちょっと淋しいですね。

〔減って残念、遊びの要素〕

「署長さんの出てくるところが少なかった」「前作のようなミスショットランキングもほしか

【スティールガンナー2】

●アンケート結果報告●

〈1〉項目別の評価

項目	1	2	3	4	5
① グラフィック（1は0%でした）	0%	3%	19%	45%	33%
② 効果音	3%	5%	36%	17%	39%
③ ゲーム性	6%	8%	28%	22%	36%
④ 難易度（かんたん〜難しい）	11%	47%	28%	8%	6%
⑤ 総合評価（つまらない〜おもしろい）	3%	6%	19%	44%	28%

（①〜③：× 〜 ○）

〈2〉『スティールガンナー』と比べて

Ⓐ良くなった 53%　Ⓑ悪くなった 33%
Ⓒその他 14%

〈スティールガンナー2 おまけ⑤〉2面の地下のパイプがたくさんある所では、あるパイプに敵がかくれている。

った」など、前作の遊びの要素が少なくなった気もしますね。

「なぜエリアエンドボスがいないんですか？」という質問も。「ライフと命中率が全く関係ないのが悲しい」……命中率って何かと関係あるんでしょうか？

あとは、「点数表示を常時してほしかった」「バリアを作ってほしかった」「レーザー銃などを装備させてほしかった」など。「美人秘書はど〜した？」もきましたよ（笑）。

全体に、前作のほうが良いという人のほうが厳しい評価を出しているようです。2のほうが良いって人は……「10」までつけた人が何人かいたりして……すごいですね！

〔広げてほしいS・ガンナーワールド〕

また、「2によって1が消えてしまうのは悲しい。1台に2本入れてスイッチで選べるようにして」といった意見もあります。

その他展開してほしいこととして、「1、2のビデオを出して」「CDを出して」が多かったですね。「クレーンゲームの人形として登場させて」なんてのもありましたよ。ゲーム中のキャラ、そしてこのゲームそのものに対する愛着の強い人が多いんですね。

「さぁ、次はガンナー3だ！期待してます」と、開発のみなさんに大きなひと声、聞こえたでしょうか？

開発担当者の話

●演出・グラフィック

1面ごとに絵コンテを描いて展開を考えただけあって、演出やグラフィックの評価が高かったのはうれしいね。血しぶきには批判もあったようだけど、1との差別化のためには効果があったと思う。ライフゲージは本物の戦闘兵器のディスプレイっぽくしようとしたんだ。全般には1の欠点を改善した作りになっていると思うよ。

主人公の性格描写や、署長の登場が少ないという指摘もあったけど、2のほうはテンポを重視していてスピード感を出したかったからなんだ。時間の流れでいうと、1は各面の間は何日か経っているんだけど、2では一回署に戻って以降はず〜っとそのまま展開していく1日の出来事になっているわけなんだ。

●難易度・ゲーム性

前作と今回でどちらが難しいか、という話題が多かったけど、いろんな観点があるので一概には言えないな。

まず全体量。これは2のほうが長いので1コインクリアを目指せば長いほうがきつく感じる。

次に難易度曲線。これは始めに難度がぐっと上がるのか、なだらかに上がっていくのかで印象はずいぶん違うと思うよ。

そして、敵の動き方。1と2では動きがかなり違うんだ。2の場合、動きの変化をつけたくて身軽な感じを強調したかったと思う。フェイントも多かったと思う。その動きが後半に行くほどに複雑になっていくんだ。ちょうど3面くらいから特に感じたんじゃないかな。

あと、各面ラストにボスキャラが存在せず、ザコが一番多いというのも難易度の設定に大きく影響している。つい大物を先にやっつけたくなるだろうけど、実は小さいヤツほど先に倒さなくちゃならないんだ。

そのあたりに気づいた上でやり込めば、むしろ2のほうがやさしいのではないかと思うよ。

●命中率とライフ回復

前作の反省もあり、2では命中率はライフ回復とは関係なくなった。で、命中率は各面ラストで点数として加算されているんだ。

じゃあ、ライフの回復はどうなってるかというと、まず面クリア時の一定量の回復。次が非戦闘員（民間人）を通過させた時。あとは5面のパトカーを助けた時。このパトカーは知らなかった人も多いだろうね。

●自爆装置破壊のタイムアタック

ご指摘のとおり、これは1回失敗しないと気づかないはず。30秒以内に破壊するにはミサイルが2〜3個あれば楽勝だよ。だからその前から気をつけておかないとね。

で、ここでゲームオーバー画面が淋しいという意見は確かにその通り。実はその分の容量を他に使ってしまったからなんだ。他というのはジェシカの勇姿。これを見た人はきっと驚いただろうなぁ。

それから、2の中の遊びの要素としてさらにあげられるのは分岐。2面と3面の途中で分岐する場所があるんだ。もしかしたらまだ見てない場面があるかもね。

というわけで賛否両論の2だったけど、このゲーム、容量は1の約2倍。スケールもスピード感もおもしろさもグレードアップしている。何回もプレイして、いろんな遊びを発見してほしいな！

開発スタッフ一同&ゴロー

【ゲームインプレッションコーナー】課題

さて、次回のゲームインプレッションの課題は『バブルトラブル』。〈1〉と〈2〉は記述式で、〈3〉は5段階評価で答えてね。

〈1〉『ゴーリーゴースト』(1)に比べてどうですか？
- ①海底という設定についてはどうですか？
- ②キャラクターはどうですか？
- ③難易度はどうですか？
- ④効果音はどうですか？
- ⑤その他、気づいた点をあげてください。

〈2〉どのゴーストが印象に残りましたか？

〈3〉総合評価を5段階評価で示すとすると何点ですか？

つまらない 1 2 3 4 5 おもしろい

今回の〆切は9/20。夏休みにしっかりプレイして意見を送ってくれるとうれしいな。この『バブルトラブル』の結果発表は、NG No.50（12月号）になるよ。
次号のNo.49（10月号）では『コカ・コーラ スズカエイトアワーズ』の発表があるのでお楽しみに！

★尚、この課題の宛先はP26の応募要項を見てね。

〈スティールガンナー2 おまけ⑥〉SG2は『ゴーリーゴースト』や『バブルトラブル』とは逆に1Pプレイのほうがやさしく設定されている。『スターブレード』や『ソルバルウ』より1コインクリアは容易。

笑撃のことわざ予備校

夏休みもあと半分、宿題やったかぁ〜？ ことわざ予備校もみんなの作品提出を待っているよ。旅ゆけば投稿心がうずき出し…ってか。

〈講師ウニ〉

偏差値	プレゼント
49以下	キャラ・バッチ
50〜65	ペンセット
66以上	NGテレカ
5・7・5コーナー	
全員	ナムコ文具セット

作品1
威信 欠くなり ファジー親父

意味●「地震・雷・火事・親父」より。最近は「がんこ職人」みたいなお父さんが、とんと少なくなってしまったということ。

〈福岡県 次郎丸〉

きっと日本のお父さんたちは、あまりにも長時間会社にいるうちに元気を使い果たしてしまい、おウチではふにゃふにゃなんじゃないかにゃ〜あ。これもみんなを養っていく苦労の結果だと思って、たまには肩でももんであげるんだよ。次郎丸くんには偏差値58ね。

作品2
百円が一分ももたず

意味●「百聞は一見にしかず」より。百円を入れてプレイしてみるとあっという間にやられてしまった。しかもたったの一分で！ つまりそれほど「ヘタクソ」ということ。またはそのゲームがすごく「ムヅカシイ」ということ。(経験談)

〈石川県 津田学〉

まさに百円矢のごとしってもんだ。ウニもゲームがヘタなので、この気持ちわかるで！ 次は2分やれるようがんばろね。津田くんには偏差値60だよ。

5・7・5コーナー

NGを 知らない人が 常連さん
「取材来る」 連絡くれれば 行ったのに

〈宮城県 高橋〉

ゲームが好きなだけでメーカーには興味ないって子もいるもんね。取材の件は、そうだね〜。直前に決まることが多いからさ。でも貼り紙くらい心がけてみるね。

投稿募集中

元気新聞は、読者のみんなとナムコとの交流の場。キミのおたよりがこのNGをより充実させてくれるんだ。応募要項をよく読んで、ぜひ投稿してみてね！

●雑貨屋 おたより全般、イラスト、工作、マンガなどはこの雑貨屋宛にね。図工の宿題もかねているものは写真を送ってね。

●オタンコナスのコーナー 街で見つけた、本で見つけたオタンコなものをぜひS子に教えてね。

●今月の発見 ナムコにかかわるようなおもしろい何か！ を発見したら報告を。

●ことわざ予備校 ことわざでおもしろおかしく遊んじゃおう。

●5・7・5コーナー 俳句、川柳、ネタは無限だ！

●FROM開発部 特にアーケードゲーム開発者へ直接聞きたいことは、ここへ。

●ゲームインプレッションコーナー 課題ゲームの感想をアンケート形式で答えてもらい、集計の後、その開発担当者がみなさんへのメッセージをくれるというNGならではのコーナー。今月の課題は、巻頭特集の『バブルトラブル』。ぜひプレイしてハガキを出してね。

●ナムコットコーナー ナムコットゲームをプレイした感想や意見など送ってね。最新ゲームでなくてもOK。開発の参考にさせてもらいます。

〈お礼〉 採用された方全員に、ステキなナムコ・オリジナルグッズをプレゼントしちゃうよ！ そしてゲームインプレッションとナムコットのコーナーでは、毎月応募者全員の中から抽選で10名の方に、ナムコテレホンカードをお送りしま〜す。お楽しみに。

〈応募要項〉 キミの住所、〒、氏名、年齢、☎を書き、〒146 大田区矢口2の1の21 ㈱ナムコNG編集室「元気新聞○○係」宛に。

〈〆切〉 雑貨屋は**8月15日**、ゲームインプレッションは**9月15日**。その他のコーナーはいつでもOKだよ。

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。まず、あなたの①郵便番号、②住所、③氏名、④☎、⑤で希望のNGのNo.と冊数、⑥合計の冊数を明記してください。次に、1冊〜4冊の方は切手を、5冊以上の方は郵便小為替で、右の表から該当する額を同封し、下の宛先まで送ってください。

〈宛先〉 〒146 大田区矢口2−1−21
㈱ナムコNG編集室「NGお届け」係

〈注意〉 1 すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合せて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーを希望する場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
2 最新号は1人14冊までにしてください。
3 郵便小為替は郵便局で購入できます。（購入には手数料が10円かかります）

NG申し込み料金リスト（税込）

冊数	料金	金種
NG 1冊	210円	切手
2冊	250円	切手
3冊	300円	切手
4冊	350円	切手
5〜9冊	500円	郵便小為替
10〜14冊	700円	郵便小為替
15〜19冊	900円	郵便小為替
20〜24冊	1,000円	郵便小為替

NGバックナンバー在庫リスト

〈1990年〉
- No.33（2月号）マーベルランド、女神転生II、源平
- No.34（4月号）花博速報（G³、ドルアーガの塔）
- No.35（6月号）花博レポート、球界道中記
- No.36（8月号）FL2、G³開発秘話、コズモギャングズ
- No.37（10月号）Dセイバー、ピストル大名
- No.38（12月号）Dセイバー、付録Cレーベル

〈1991年〉
- No.39（2月号）スティールガンナー、レッスルボール
- No.40（4月号）Rサンダー2、WR'91、ドライバーズアイ
- No.41（6月号）Gゴースト、付録ゴーストモビール
- No.42（8月号）スターブレード、バーチャリティー
- No.43（10月号）ワースタ、ワニワニG、秋の一冊
- No.44（12月号）ソルバルウ、G³付録Xmasレター

〈1992年〉
- No.45（2月号）スティールガンナー2、付録カレンダー
- No.46（4月号）ワンダーエッグ
- No.47（6月号）コカ・コーラスズカエイトアワーズ

〈スティールガンナーおまけ⑦〉サウンドはSEが贅沢に使われ、音像は3次元で入っている。ヘッドホンで聞けばスゴイの一言だが、現状ではコストの関係でヘッドホン端子設置への道は厳しい。残念！

NAMCOT NEW GAME

特別企画

サイコロジーゲームコーナー!!

そろそろ夏も本番だね。みんな暑さにへこたれずに頑張っているかな?ここは『サンドラの大冒険』の世界でみんなの性格判断をしてしまおうという、占い魔女もびっくりのページだよ!

みんなの期待を一身に集め、ついに発売された『サンドラの大冒険―ワルキューレとの出逢い―』。画面いっぱいに広がるファンタスティックな世界をもう楽しんでくれたかな?

今日は新しい冒険をサンドランドで楽しんでもらおうという訳なんだ。遊び方は簡単! 冒険を終えた君はもう一人の自分に会えるかも?(んな大袈裟な……)

遊びかた

Iのコマからスタートして、自分の選んだ選択肢のコマに進んでね。大冒険の結末でキミがたどり着くのはどのタイプ?

I

▼キミは森の入口にやってきました。
まっすぐ進む→IIIへ
辺りを調べてみる→IVへ

II

▼キミは海賊に捕まってしまった!
オイラ一人で充分だ!→Aタイプ
誰か助けて!!→Bタイプ

III

▼キミは武器屋で武器を見ています。
さて何を買おうかな?
剣を買う→IIへ
弓矢を買う→Vへ

IV

▼キミはピクシーの家に招待されました。さて……
遠慮してお茶だけもらう→VIへ
なんでもいただきます!→IIへ

V

▼キミは二人の男性(女性)にプロポーズされてしまった。
辛いけど一人を選ぶ→Bタイプ
二人と友達でいる→Cタイプ

VI

▼ズールがキミをいい所へ案内してくれるらしいんだけど……
ズールについていく→Cタイプ
とりあえず様子を見る→Dタイプ

Aタイプ

ワルキューレタイプのキミは曲がったことが大嫌い。張り切り過ぎると周りがついていけないぞ。

Bタイプ

サンドラタイプのキミは情熱的で熱血漢。感情に流されて自分を見失わないように注意。

Cタイプ

コアクマンタイプのキミは謎めいていて魅惑的。自分の都合でみんなに迷惑を掛けないようにしよう。

Dタイプ

ズールタイプのキミはがっちりしていて商売上手。目先の利益ばかりにとらわれないでね。

NAMCOT NEW GAME

ナムコット・ニューラインナップ

ジャーン。今年の夏休みは、これでキマリだ！

•スプラッターハウスPART2	•ファミスタ2	•ビタミーナ王国物語	•スカイミッション
メガドライブ	ゲームボーイ	ゲームボーイ	スーパーファミコン
8月4日発売	7月30日発売	9月17日発売予定	9月29日発売予定
¥5,800(税別)	¥3,500(税込)	¥4,900(税込) バッテリーバックアップ付	¥8,300(税別)

スプラッターハウスPART2
8月4日発売 ¥5,800(税別)

ジェニファーは生きていた……

前作から5年――。ゲーム業界にホラーエンターテイメント分野を切り拓いた『スプラッターハウス』。今回は、MDで続編として再登場。気持ちワルイが気持ちイイ。グチュドロワールドへようこそ。

あの惨劇から三か月……。

リックは悪夢に悩まされていた。救ってやることが出来なかったジェニファーの夢に……。夢の中で、あのヘルマスク（精霊の宿りし不滅の仮面）がリックに語りかける。「教えてやろうリック、彼女は死んではいない。彼女を助けたいのなら隠された館を探せ。館にたどりつけば、『復活の秘儀』を知ることになるだろう。」そして最後に、「私が力を貸してやろう」と。かくして、ヘルマスクをつけ、またも強靭な肉体とみなぎる力を手に入れたリックは、あのおぞましいウエスト館（スプラッターハウス）の裏口で目を覚ました。今、再び壮絶な闘いが始まろうとしている。

ジェニファーは本当に生きているのか!? 彼の言う、隠された館にある『復活の秘儀』とはいったい!? 全てが謎につつまれたまま、リックは隠された館を求めてさまよい歩く。

Dr.ウエスト
超心理学、悪魔学、人体蘇生学の権威をもつオカルティックな天才科学者。その末路は自らもゾンビ化し、弱々しく哀しい。

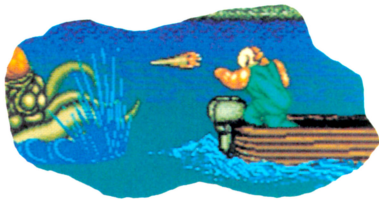
ヘルマスク
ウエスト博士が手に入れた謎の仮面。古来の精霊が宿り、その時代の権力者の手を経てきたという。けっこう気まぐれな奴ではある。

ジェニファー
大学の研究室でリックと知りあいいつしか恋人となる。前作で、悲しい最期をとげたが…。

リック・テイラー
愛する人を失った悲劇の主人公。Z州立大学3年生。超心理学専攻。ヘルマスクの力を借りマッチョマンに変身し、恋人救出に向かう。

全8ステージ、アイテム装備でやられ方いろいろ

朽ち果てた旧ウエスト館から通じる新ウエスト館へ。全8ステージで構成され、新しいトラップやペナルティエリアもあるぞ。お楽しみはとっかえ、ひっかえ出てくる武器アイテム。これらを駆使すればモンスター達は、実にアッパレなやられ方を披露してくれる。

•毒バリ•
ヘルテンタクルズが放つ武器。しかしパンチで落とせば逆手にとって投げれるぞ。弱点は目だ。

•鉄パイプ•
ブシュ！グヂュ！力いっぱい殴れば、壁にぶちあたって弾ける敵の数々。

•フラスコ•
ジュジュジュ。敵を溶かす得体のしれない液体が入っている。これを浴びた者は、朽ちるのみ。

•チェンソー•
ウィ〜ンと唸るホラーの定番。とび散る飛沫に、ああ快感。

•ゾンビの頭蓋骨•
自分で倒した敵キャラ体の一部がそのまま武器に。投げて遠くの敵を倒すことが可能。

•骨•
バキュ！ボキ！これを使えば敵の脳天は思いっ切りカチ割れる。耐久力のある敵におススメ。

基本攻撃をマスターし、パワフルアクションで進め

攻撃方法は前作と変わっていない。基本攻撃は4種類。パンチとキックはAまたはCボタン。ジャンプはBボタン。特にスライディングキックをマスターすれば破壊力は倍増。是非トライしてほしい。

●パンチをビシバシ
もっともシンプルにかつ多く使う攻撃

●しゃがんでキック
地上をはいずりまわる敵には、キックで応戦

●ズズゥーとスライディングキック
十字ボタンを進行方向に押し続けながらジャンプ（Bボタン）を押し、着地寸前に十字ボタン下（またはナナメ下）に切替えるのだ。この時同時にAまたはCボタンを押す。ただしジャンプの飛空距離が短いとうまくいかないぞ。これができると滑っている最中は無敵、威力2倍、面白さ200％で楽しめる。

※オプションモードでBボタンの操作をA・Cの操作と変更可能。

▲スライディングキック

復活の秘儀

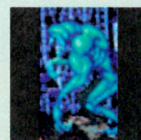
新ウエスト館のどこかにある、祭壇。ここは、現世と死の世界をつなぐ扉。悪しき神々を封印するため、人柱と化したジェニファーの魂に出会う。

彼女を復活させるべく手をさしのべた瞬間、再び奈落へ引きずり込まれて行く…。後を追うリック。

アフターデスワールドでの戦いは続く。

いにしえの覇神
神に近き存在。正体不明。忌わしき神々の一人か？　それとも、死の世界の守護神か？　そのすべては人知を超えている。

デーモンフェイス
文字通り、悪魔の顔と呼ばれる存在。死後の世界の住人であり、かなり上級の悪魔。口から怨念の固まり〝デーモンブレス〟を吐く。弱点は目。

デッドマンファット
食欲の権化と化した、デッドマンの亜種。口にはいるものなら、敵味方の区別なく何でも食べ、そして全てを消化する。

デスノイドα・β
上級の実験体であり運動能力は高い。脚力に優れジャンプすれば、数メートルは飛びあがる。また鋭い爪のひと突きで固い物も突き通す。耐久力の違いにより、α・β・γと大別される。

ファミスタ2

7月30日発売 ¥3,500(税込)

対戦型
1人でも遊べます

ファミスタの夏がやってきた!

「公式戦」も「オールスター戦」もキミの思いのまま

▲200勝達成の広島「北別府」としぶとい打撃と猛烈ヘッドスライディングが持ち味、阪神「亀山」の対決。実名だから迫力も違う

新仕様がズラ〜リ勢揃い

プロ野球12球団の選手が実名で登場。最新のデータ、最新の選手でプレイできる。今回は「オールスター戦」モードも加わり、夢の球宴、東西対抗も思い通りに。公式戦、オールスター戦、その他合わせて20チームものデータが入っているんだ。

球場も新しく「よこはま球場」と「いずも球場」を用意。「ちっちゃいモード」(ボールを打った後のフィールド画面)でのランナーの動きと投球が速くなったので、試合運びもずっとスムーズに!

▼「オールスター戦」チーム選択画面。4チームあり、12球団の1軍選手から選抜された固定メンバーで構成されている

▲ホームランが出ると、なんと花火が上がる。写真は「いずも球場」。レフト方向に打つと、はるか遠くにお社が!

評価点でヤル気倍増

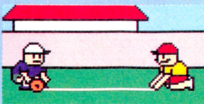
試合結果時に試合内容をもとに「評価点」と、これに合わせた「ひとこと評価メッセージ」がもらえる。メッセージは「こんなときもあるさ」から「かみさま級だぜ!」まで8段階。これを励みに頑張ろう。

ナント ファミスタ2には、こんな機能があった!!

取扱説明書にも出ていない球速測定モードを教えよう! タイトル画面の時に、Bボタンを押しながらスタートする。平均速度をはかることができるゾ。実際に球場に持って行ってプロのスピードをはかったり、友達の投球をはかってあげよう。

▲きょりをはかる

❶ 十字キーで"きょり"を入力 Aボタンで決定

▲投げる

❷ 投球と同時にAボタンを押す PUSH!

▲受ける

❸ 捕球と同時にAボタンを押す PUSH!

MAX 125Km
▲キミは速球投手になれるか?!

❹ 表示中にAボタンを押すと②にもどる

開発担当者(ふ)さん&TAIさんからの㊙情報

評価点で高得点をねらうには…

●ちなみにTAIさんの5回モード最高得点は2,510点。この記録をキミは破れるか?!

- ●投手を交代しない。完投を目指そう。
- ●ヒットを連続して打つコツをつかむ。
- ●コールドゲームは点が伸びない。
- ●途中であきらめてリセットしない。

球場こぼれ話

よこはま球場
- ●都会にあり、周りはビルが建ち並ぶ。
- ●観客は超満員。
- ●すごく広い。立派なフェンスが高くそびえ立つ。
- ●(ふ)さんは横浜に住んでいる。

いずも球場
- ●自然の中に作られた球場なので、すぐそばまで畑がせまっている。
- ●人がほとんど住んでいないので観客席はない。
- ●フェンスが低く、ホームランが出やすい。
- ●いずもはTAIさんの出身地である。

●このゲームは、プロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています。

ビタミーナ王国物語

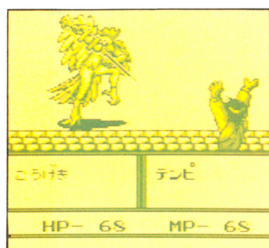
9月17日発売予定 ¥4,900(税込)

バッテリーバックアップ付

笑いと汗とトキメキのパラレルワールド
ゲームボーイ初のRPG登場!

亜空間からワープして、我々の住む世界に現れた謎の老婆ババロア。ババロアと魔王「天下仏」の遣わした暗殺者との戦いに巻き込まれ、主人公の少年はビタミーナの世界へと迷い込んでしまった。ババロアは少年に語る。「ビッグバーグなら、お主を元の世界に帰す方法を取り戻すことができる。それまで、お主も己の力で生き抜くのじゃ。」

少年は、天下仏の本拠地ビッグバーグ国を目指して旅立つ。ビタミーナ王国の5人の王女の助けを借り、少年は自分の世界に帰れるだろうか。少年の長い長い冒険の第一歩が始まる――。

▼5女イーナ

新仕様 「ダイレクトバトルシステム」採用

戦闘時のコマンドをボタンに対応。従来のRPGのようにウインドウを開いて選択しないですむから、ボタン一個でスピーディーな戦闘が可能だよ。

▲ザコキャラ「ヤキトリオトコ」との一戦。敵の攻撃に対し、魔法「テンピ」をかけるところ。

▶長女エーナと主人公

▶次女ビーナ

▶3女シーナと主人公

▶4女ディーナ

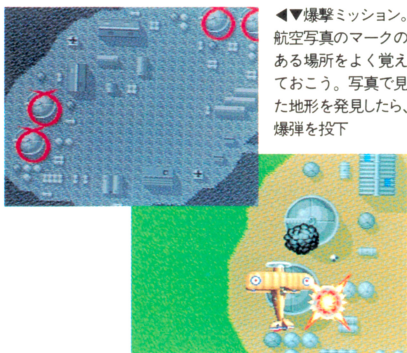
アメリカ生まれのすごい奴
海を越えて、今日本へ上陸

スカイミッション

9月29日発売予定 ¥8,300(税別)

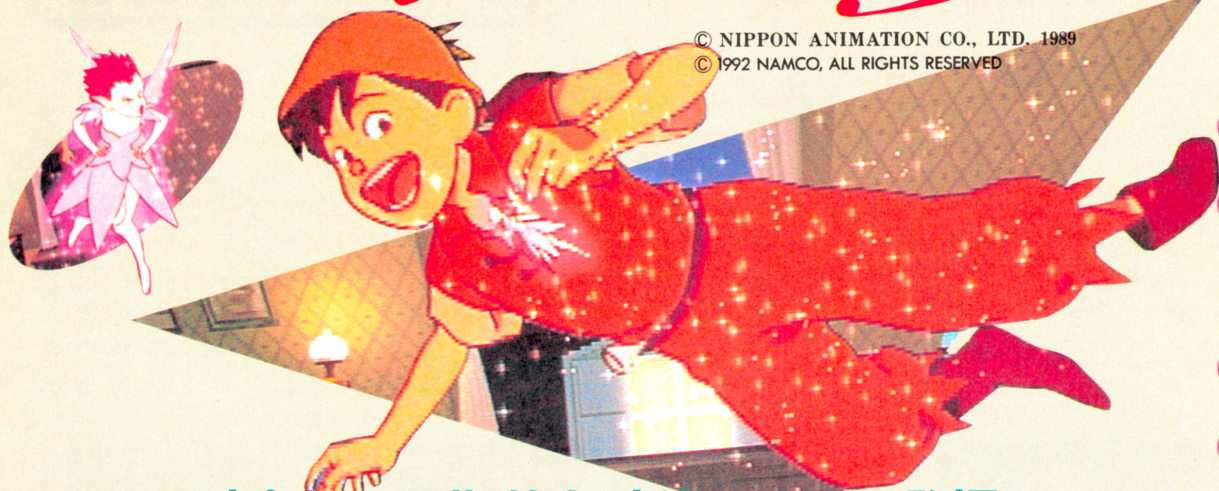
アメリカで絶賛された空戦シミュレーションゲーム『WINGS2』。このソフトが、『スカイミッション』と名を変え日本に上陸する。

第一次世界大戦の真最中、キミは複葉機「キャメル」を操縦し、機銃と爆弾を駆使して34のミッション(任務)を遂行しなければならないのだ。すべてのミッションをクリアするまで、大地を踏むことはできない!

ミッションには、空中戦ミッション、地上攻撃ミッション、爆撃ミッションの3種類がある。自機の動きに合わせて風景が拡大縮小し、ミッションによっては回転もあり、画面も3Dで迫力満点。生死をかけた戦い、キミは再び大地を踏めるのだろうか?

◀▼爆撃ミッション。航空写真のマークのある場所をよく覚えておこう。写真で見た地形を発見したら、爆弾を投下

▲空中戦ミッション
ドッグファイトにはニアミスもつきもの。墜落しないように気をつけろ!

アドベンチャーシアターシステム™

ピーターパンの冒険(ぼうけん)

日本初！　画期的な映像システム登場。
キミもピーターパンの世界を体感できる

「空を飛びたい！」と思ったことはないかな？　ピーターパンみたいに——。
そんなキミの夢を実現するマシンの登場だ。といっても、これはゲームじゃない。ミニシアターと言った方がわかりやすいだろう。キャビンに乗り込むと、目の前には巨大なスクリーン。映像ソフトはCGとアニメの合成で、背景はすべてCGなんだ。今まで部分的に合成することはあったけど、ここまでのものはナムコが初めて。リアルで迫力ある映像がせまってくるョ。座席も動くから、まるでピーターパンみたいに空を飛んだり、水中を泳ぎまわっているように感じられるんだ。オリジナル音楽を聴きながら、さぁ冒険旅行へ飛び立とう！

登場人物プロフィール

ピーターパン
ネバーランドの子供達のリーダー。空を自由に飛びまわる、大人にならない男の子

ウェンディ
ピーターパンが大好きな女の子。ダーリング家のお姉さん(長女)

ティンカーベル
ピーターパンと仲良しの光の妖精。魔法の粉を持っている

ジョン
恥ずかしがり屋の男の子。ウェンディの弟(長男)

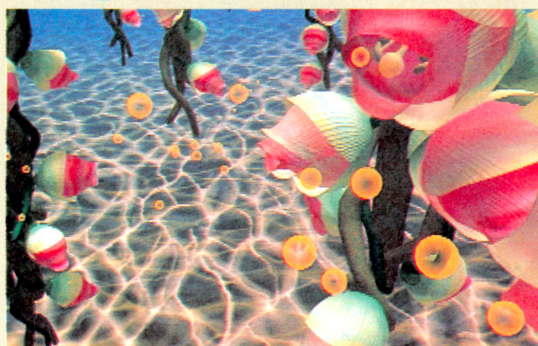
マイケル
元気一杯で、やんちゃな男の子。ウェンディの弟(次男)

声の出演
ピーターパン……日高のり子
ウェンディ……松井菜桜子
ティンカーベル……島本須美
ジョン……佐藤智恵
マイケル……渕崎ゆり子

ストーリー

1
ここはロンドンのダーリング家。ウェンディ、ジョン、マイケルの３姉弟の前に、突然ピーターパンが現われた。「僕の国、ネバーランドへ行かないかい?!」

ティンカーベルの「妖精の粉」をかけてもらうと、あ～ら不思議！　空を飛べるようになるんだ。みんなは次々とロンドンの街へ飛び立つ。さぁ、キミも行こう。

3
空を飛び続けると、夢の国「ネバーランド」が見えてきた。いつも大きな虹がかかっている、きれいな浮島なんだよ。

4
ネバーランドにはピーターパンをはじめ、妖精、海賊、インディアンなどが住んでいる。水中で出会うのは、一体なんだろうか？　ここから先はお楽しみに！

ここへ行けば会える！ ピーターパンもウェンディも、みんなを待っているヨ。

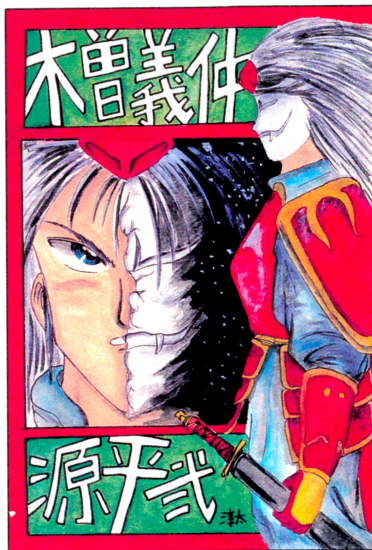
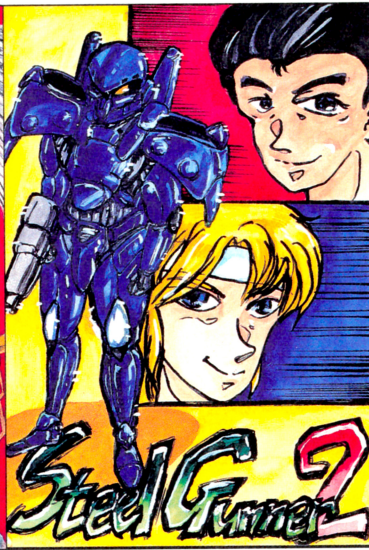
さて、このアドベンチャーシアターシステム『ピーターパンの冒険』。どこにあるかを教えちゃおう。仙台と宇和島のお店に行けばOKだ。お店ごと「ピーターパン」のイメージで楽しさいっぱいだョ。

● **イトーヨーカドー仙台泉店ナムコランド**
宮城県仙台市泉区七北田字三本松41-6
TEL 022(374)8670

● **プリッズ宇和島店**
愛媛県宇和島市伊吹町字タカヒ甲912-2
TEL 0895(24)4051

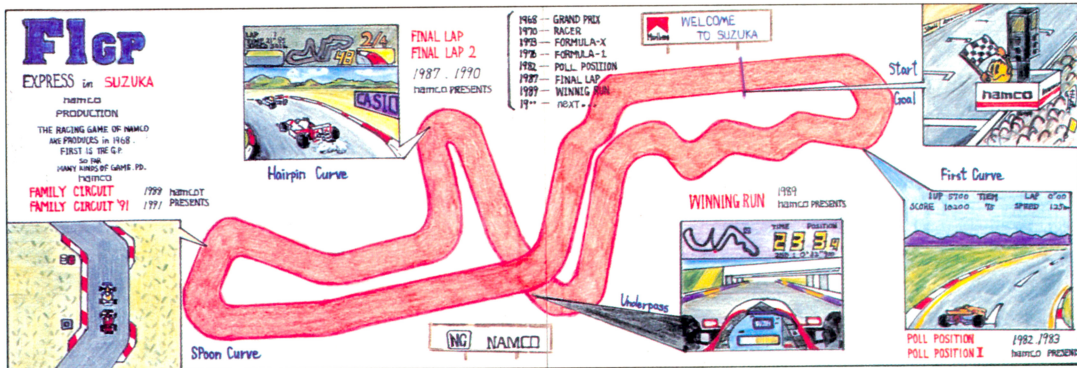
今後、キミの住んでいる所にも登場するかもしれないから、楽しみにしていてね。

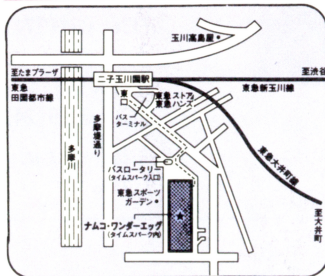
雑貨屋 イラスト広場

ゲームの世界を飛び出してどんどん広がるイラストの世界。
夏休みの自由課題にもなりそうだね。

▲香川県　夏本淳
初投稿ありがとう。新人の木曽義仲は活躍してくれたかな？　のそ

▲神奈川県　まさと
迫力あるスティールガンナーの雰囲気がよく出ているね。　のそ

▲岐阜県　えどもんど
主役になったサンドラは羽根つき帽も似合うかな？　のそ

▶愛知県　ストマン
花火が上がって夏だなぁ！　野球を見ながらビールをぐいっといきたい気分だね。　のそ

▶福岡県　AKI-ⅩII
チェッカーフラッグを振ってるパックマンがかわいいね。今年はぜひ『コカ・コーラ スズカエイトアワーズ』で、鈴鹿の気分を満喫してくださいね。　のそ

NG No.48
NG8月号
1992年8月1日発行
発行／株式会社ナムコ
NG編集室
住所 〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

ナムコ・ワンダーエッグ インフォメーション

●交通アクセス
東急電鉄 新玉川線・田園都市線 大井町線各線の二子玉川園駅下車 東口より徒歩3分渋谷より約15分
※専用駐車場はありません

●住所
東京都世田谷区玉川1-15
(二子玉川タイムスパーク内)

●営業時間
10:00〜22:00(年中無休)

●お問合せ先
☎03-3700-3451

〔後記〕
2月29日にオープンした「ナムコ・ワンダーエッグ」の総入場者数が去る6月27日、ついに50万人を突破したよ。オープン当初は年に80万人の入場を予想していたわけだから、4ヶ月で50万人っていうのはスゴイでしょ。NGを読んで遠い所からも来てくれた読者のみなさん、本当にありがとう。NGスタッフは、これからもみんなに夢を与えるような仕事、続けていきたいな。

次号(No.49 10月号)は9月30日発行予定だよ

ワンダーエッグ・アトラクション紹介(2)

占い魔女の館

7/18(土) OPEN

ナムコ・ワンダーエッグに新しいアトラクションがオープンしました。あなたの心の奥底を暴き、未来の姿を予言する、画期的な占いアトラクション『占い魔女の館』。運命のドクロを手に、大魔女リリーサの意識のなかを巡ると、様々な質問や選択を迫られます。そして、手にした「真実の書」では、自分でも知らない意外な自分の姿が浮き彫りになるかも……。さあ、勇気を出して、本当の自分を知る旅に出ましょう!

Telling Witch's House

▲大魔女リリーサの姪(めい)たち——レッドラ、ブルーサ、イエロスがここであなたを待っている。6週間後、6か月後、6年後……どの未来をのぞいてみたい? 3人のうちの誰かが、鏡の中からあなたを出むかえてくれるだろう

真実の岩

アトラクション・エントランス

◀様々な質問や選択を終えた後、自らの魂と化したドクロを、ここ真実の岩に納める。すると、あなたの本当の姿とその未来を予言した「真実の書」が岩からはき出されるのだ。

あなたは、自分の心の中をのぞく勇気がありますか?!

NG No.48

一九九二年八月一日発行（隔月一回一日発行）第七巻第四号通巻四八号
編集人 北原香里
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2―1―21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311